大众软件

Popsoft

1997

10

（总第27期）




MDK
孤胆枪手
BRUTY
Interplay™
BY GAMERS. FOR GAMERS.™
ShinY
ENTERTAINMENT
™

编辑部报告

本月紧急事件一

指令：人才招募

时间：为期2月

执行人：编辑部主任

登录新武将如下：

1. **文字编辑** 2名

熟悉计算机软硬件，文字能力强

2. **美术编辑** 2名

熟悉电脑绘图，熟练使用3DS、PHOTOSHOP等图形工具

3. **多媒体光盘制作人员** 2名

熟悉C++或掌握一种以上多媒体开发平台

本月紧急事件二

《大众软件》&《大众软件CD》强力征订中。

《大众软件》邮发代号 **82-726**

《大众软件CD》邮发代号 **82-727**

均为月刊

欢迎订阅（邮局、大众软件读者服务部总部）

订阅执行优惠政策

1998年《大众软件》订阅价：6.00元 零售价6.50元

1998年《大众软件CD》订阅价：17.00元 零售价19.00元

特殊事件——攻略革命

《大众软件CD》第三期，《侠客英雄传3》多媒体攻略奉献给大家，这是晶合工作室在多媒体攻略方面的首次尝试，精美的互动式界面，悦耳的背景音乐，希望给大家一个惊喜！

主管单位：中国科学技术协会
主办单位：中国科学技术情报学会
北京前导软件有限公司
编辑出版：《大众软件》杂志社
社　　长：边晓春
副 社 长：高庆生　刘贫和（常务）
主　　编：孙月湘
法律顾问：陆智敏
编 辑 部：裘聿纲（主任）
李鹏　杨文韬　韩伟　王旭　汪澎　周延
美术编辑：邹屹
广 告 部：徐欢
发 行 部：陈志刚（主任）　王丽
特约读者服务部：晶合顺达计算机公司
张友利（总经理）
印　　刷：煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号：ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
发　　行：北京报刊发行局
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：82-726
广告许可证：京崇工商广字第 0036 号
邮政编码：100051
通信地址：北京和平门邮局 3056 信箱
电　　话：(010)67150984、67150985
202（广告部）、203（编辑部）
(010)67150881（发行部）
(010)67139820（邮发部）
传　　真：(010)67150983
E-mail：popsoft@netchina.com.cn
出版日期：1997 年 10 月 11 日
零 售 价：人民币：6.00 元
港币：15.00 元
美元：5.95 元

软盘目录

（总第 27 期）

- 《地下城守护者》修改器
- 《双子星传奇Ⅱ》修改器
- WINDOWS 百宝箱中的部分工具

未经许可 不得转载

目次

专题综述

实用知识

网络时代

缤纷长廊

硬件观摩台

百花园

问诊台

大众软件(Popsoft)月刊

1997年10月(总第27)期

攻略指引

晶合传真

前线地带

游戏赏析

攻关秘技

TOP TEN

下期要目

- 宏基AP5T-3主板
- 在DOS中航行(上)
- 双子星传奇Ⅱ
- 天师钟馗
- 战神Ⅲ

上期要目

- 声音文件播放工具集
- K6 PR233 VS Pentium 200 MMX
- 双子星传奇Ⅱ
- 孤胆枪手(上)
- E3产品大奖得主赏析(上)

本刊启事

《大众软件CD》第2期如有质量问题,可到大众软件全国各地的读者分部或北京大众软件服务部总部更换。

声 明

北京计算机书店因故关闭,请读者不要再向此书店汇款购书,特此声明。

本刊特约作者

庞大智 佘一兵 赵效民
陆 强 罗 曜 陈 雷
赫 闻 蔡 旋 玄狐小组

本刊如有印刷、装订错误,由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。
地址:北京朝阳区芍药居(100029)
正文用纸:辽宁省开原制浆造纸厂



中国成为亚洲最大的微机市场

亚太地区最大的个人微机市场已经由韩国变为中国——这是 Dataquest 最近一份市场调查显示的。据悉，今年第二季度亚太地区市场共售了 400 万台微机，其中近 100 万台销往中国地区，占 25%，超过了韩国。与去年同期相比，中国第二季度微机销售增长率达 41%，也位居亚太地区首位。Dataquest 公司分析家说，中国经济的兴旺势头和计算机的低普及率促成了微机销售的迅猛增长。

步入《音乐殿堂》，提高音乐素质

以《音乐殿堂》多媒体教育光盘为基础的"步入《音乐殿堂》，提高音乐素质"活动在北京已历时一月，成绩显著。活动中所举办的音乐讲座使参加者了解到了音乐电脑教学丰富多彩的奇妙手段。在国际艺苑、北京剧院、海淀剧院举办的一系列音乐会更是让许多从未踏入高级音乐厅的音乐爱好者一饱耳福，参加者对此次活动反映热烈，对《音乐殿堂》给予很高的评价。北京的一些高等院校将《音乐殿堂》选为音乐欣赏教材，部分中、小学校也准备将《音乐殿堂》作为音乐辅助教材，利用计算机进行音乐教学。

鉴于《音乐殿堂》对普及音乐教育、提高音乐素质所起到的良好的促进作用，晶合公司将陆续开发系列多媒体音乐教程以适应不同层次的音乐爱好者的需要。

"Internet 专列"即将通车

1997 年 9 月 18 日，世纪互联、联想、贺氏、USR、爱华、四通利方、Creative 汉神、汉王科技等业界知名公司同蓝岛、赛特、当代、城乡、和光达文等 6 家大型商场在北京新世纪饭店举行了"Internet 专列联合新闻发布会"。宣布"世纪互联 Internet 专列"于 10 月 2 日在北京近十家大型商场正式通车。

"Internet 专列"在国内首创以 Internet 专用展卖柜形式销售 Internet 服务及相关软硬件产品。"Internet 专列"集展示、销售、演示、教学、咨询等功能为一体，售前售后服务体系完整，可以很好地保证用户的权益。

生死赛车(POD)联网大赛结束

由法国 Ubi Soft 公司和晶合顺达公司联合举办的生死赛车全国联网大赛决赛于 1997 年 8 月 30 日下午在北京网星网络咖啡屋举行。本次大赛预赛历时两个月，四名选手参加了决赛，最后冠军为北京的王洪宁夺得。

多媒体加速器进入中国

美国硅谷华人企业 IGS 公司日前在京发布首颗集成 TVDriect 的多媒体加速器——CyberPro 2000。该产品集成有一个可同时进行 VGA 和 TV 显示的 NTSC/ PAL 电视编码器，可大量应用于 VGA－TV、PC－TV、多功能 VGA/TV TUNET、NC、INTERNET 装置等各种新兴的数字化领域，为我国信息化建设提供了一种经济可行的全新解决方案。

CyberPro 2000 最早在 1996 年 Comdex 大展上市，引起了业界的广泛关注，并在不到一个月的时间内获得了微软 WINDOWS 95 标识认证。它利用 Simulplay 技术，可将影像同时在 TV 及 VGA 上显示。它拥有一个单芯片段位图形用户界面 (GUL)，200MH RAM 数模转换器，双时钟，多达三个用于视频电话编辑和交谈的硬件视频窗口，内有 MPEG 播放硬件，可通过 PCDVD 播放器在 VGA 或 TV 中播放 DVD 电影，支持 TV 或 VGA 的 3D/2D 游戏，可在电视中进行 PC 游戏，INTERNET 浏览，PC 视频会议，PC 商业演示等各种功能。

IGS 说：CyberPro 2000 体现了当今多媒体加速器中的最高价值，它为附加卡和 OEM 商提供了高品质的电视和 VGA 输出解决方案，具有卓越的软件兼容性，并为以极低的批量价格制造出高性能的产品创造了条件。

INTEL 看重我国家用电脑市场

INTEL 中国总裁 JARRETT 最近在上海举办家庭、儿童计算机教育活动时说，在未来几年内，中国家庭购机将有较大增长。

JARRETT 认为，在现代化的中国

金山游侠
全中文游戏修改大师
电话：62049624　62040009－3036

家庭，计算机将成为家电中的一员，正如电视、冰箱那样。今年中国的计算机销量可望达到三百万台，家用市场占其中 20% 的份额。他说，我们预计中国家用电脑市场的百分率将持续增长，达到象美国那样占 40% 到 50%的比率也不是不可能的。但他没有说出现这种比例的时间。

JARRETT 还说，中国有一个增长着的中产阶层，尽管计算机的价格相对较高，但市场会得到进一步发展。中国人的储蓄高，人们往往愿意购买他们认为有价值的商品。另外，他发现中国消费者愿意购买最时兴的计算机，在这里推销过时产品的做法不再行得通。

JAVASCRIPT 发现安全漏洞

贝尔实验室的一名研究人员日前发现了一个 JAVASCRIPT 的安全漏洞，而电脑安全应变小组(CERT)也在证实之后发布了正式通知。

这个安全漏洞可让不怀好意的网站管理者窃取曾经来访网友在网络上任何地方填入表格内的密码或信用卡号码等重要讯息，就算访问者已经离开该网站或使用编码技术，也难逃数据被窃取的命运。

JAVASCRIPT 是由 NETSCAPE 公司所发展的一种跨平台语言，该公司出版的浏览器自从 2.0 版起就一直支持这项功能。而微软公司的 IE3.0 版也可使用由 JAVASCRIPT 所设计出的应用服务。NETSCAPE 公司已经在其 3.02 版的 Navigator 浏览器中修补了这个安全漏洞，该公司新版的 Communicator 软件与微软的 IE 浏览软件的修补程序也将很快推出。如果你不想让自已的密码被盗用或是经常在网络上刷卡消费的话，就试着开始培养安装修补软件的习惯吧！

S3 将影院视像效果带入消费电脑市场

S3 公司近日宣布已与 Faroudja Laboratories 签约，获得 Faroudja 具备影院效果视像科技关键技术的独家使用权，将 FAROUDJA 先进的视像科技与 S3 公司领先的多媒体加速器相结合。S3 希望能够成为业界突破此技术障碍的第一家公司，从而使得个人电脑也能显示高品质的视像画面。

Creative Strategies 总裁兼首席执行官 Tim Bajarin 说：由于电视与电脑各自使用不同的画面显示规格，因此电脑向来无法具备与电影相比拟的画质效果。S3/ Faroudja 的科技结盟将是一项创举，让原本为电视屏幕而设计的 DVD、有线电脑以及 DSS 等视像内容，也可以在个人电脑的监视器上播放，并具有影院效果。

S3 主席兼首席执行董事 Gary Johnson 表示：我们的这个行动标志着个人电脑高画质时代又向前迈进了一大步。我们将致力于克服电视与电脑在视像规格上的基本差异，解决目前业界所共同面临的挑战。

苹果推出全新跨平台显示器

为更好地满足电子出版、多媒体制作和其他专业人员的应用需要，苹果电脑日前宣布正式推出高效能的 APPLE VISION 850 新型跨平台彩色显示器。与目前市场上的同类产品相比，这种新型显示器具有屏幕宽阔、分辨率高、性能稳定和色彩精确等优点，特别适合从事彩色出版的工程设计用户使用。

APPLE VISION 850 采用了苹果电脑公司著名的 DigitalColor 数字式彩色技术，通过内部总校正系统，能够根据周围环境的改变自动调整屏幕色彩，使用户随时都能获得舒适的视觉效果。同时，内部反馈系统可以稳固地锁定屏幕色彩，以保证在长期使用过程中始终与出厂预设色彩一致。用户可以通过 DigitalColor 数字式彩色技术进行屏幕光点控制设定，实现对不同光线情况的模拟，从而避免室内灯光对画面色彩的影响，在这项技术的帮助下，用户还能够用显示器进行荧幕颜色校对，大大提高了工作效率。

在技术标准上，APPLE VISION 850 显示器继续遵循苹果电脑公司近来行之有效的跨平台开放式技术策略，通过一个 Macintosh – VGA 转换器，可以与运行 WINDOWS 95 的 INTEL PC 完全配套。该机型同样支持苹果电脑公司的 COLORSYNC 彩色管理技术，能够迅速建立显示器的色彩要素表，实现与彩色打印机、扫描仪等设备的色彩匹配。

AMD 与 IBM 签定芯片合同

近日，IBM 公司宣布将在它 Aptiva 系列一些型号的微机上使用 AMD 公司的 K6 芯片，这使 IBM 成为第一个采用非 INTEL MMX 芯片的厂家，这次合同表明 K6 已经赢得了市场的认可。Cyrix 公司成了本次合同的最大受害者，因为在此之前，IBM 的 Aptiva – E 系列微机用的是 Cyrix 的芯片。

INTEL 公布未来芯片计划

Pentium Ⅱ 刚刚推出不久，INTEL 又公布了它的未来芯片计划：开发基于 0.25 微米技术的 Pentium Ⅱ 芯片(代号为 Deschutes)，将其用于明年推出的 333MHz 台式机；INTEL 还计划推出 350MHz 或 400MHz 的 Pentium Ⅱ 芯片，它将支持 100MHz 的系统总线，以取代现今的 66MHz 系统总线，解决困扰电脑使用者的“瓶颈”问题。



赛乐氏软件专卖店·中国软件流通主渠道
凭此券在当地赛乐氏软件专卖店享受 95 折优惠

触"电"的音乐
——漫谈音乐与电脑(四)

北京 白勺

六、波表

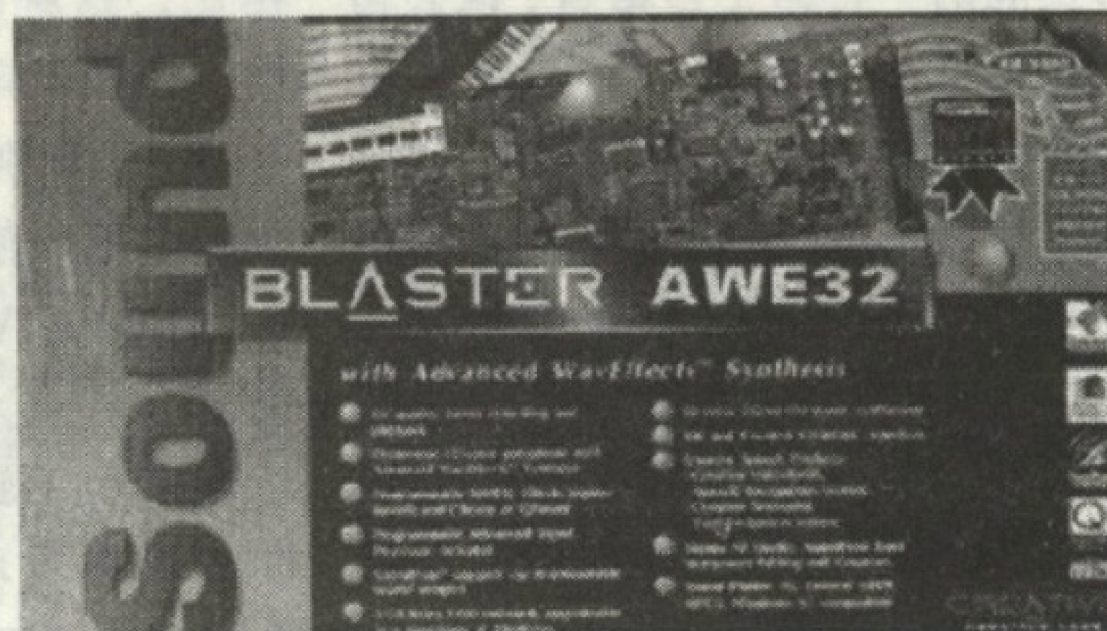
"波表"这东西是近一年多以来才在国内的多媒体界时髦起来的,在此之前电脑多媒体中的音乐合成部分一水儿是FM的天下。FM的意思是"频率调变"(Frequency Modulation),这种技术最早是美国人发展起来的,后来被日本YAMAHA公司买断了专利,并用在了世界第一台小型数字化商业合成器DX7(前文提到过)上。利用FM原理,YAMAHA还制做了结构简单、成本低廉的OPL系列芯片作为SOUND BLASTER系列声卡的专用产品。关于FM的工作原理,相信看过前几期杂志的朋友都已经跟笔者一样清楚了,没看过的朋友……那只好委曲大家去翻翻旧杂志了。下面咱们主要谈谈业界的新宠——波表。

波表(WAVE TABLE),顾名思义就是"波形的表格"。它的原理与采样回放式合成器完全相同:将一个真实乐器的声音录一小段下来,对它的波形进行循环之类的处理后,放在只读存储器(ROM)的某一个位置上。而当MIDI乐器收到发出这个声音的指令时,再按照"表格"找出这个波形使之发声,"波表"实际上是采样回放式合成器的另一种说法而已。

由于全部使用真实乐器的采样,波表乐器的仿真效果较FM要好得多。但是这种效果的真实程度是建立在波形存储空间的大小的基础上的。打个比方,同样的100种音色,如果你用1MB的波表来存储,则每种音色只有10KB左右的存储空间,只能存储非常短促的一段声音;如果以2MB的波表来存储,每种音色就可以分到20多KB,可存储的声音长一倍,效果自然也较1MB波表要好一些。所以一般专业级的电子乐器,其波表的容量一般都能达到4MB-8MB,近年来还有16MB、24MB甚至32MB的,再配合上其它的专业技术,可以最大限度地模拟真实乐器,发挥波表技术的优势。但是到了我们一般所使用的多媒体声卡上,厂家为了降低制造成本,一般只使用1MB-2MB的波表芯片。当然,即便如此,波表声卡的声音也比FM的声卡不知要好上多少倍了。

有一点要提醒大家注意,由于百万字节(Million Byte)和百万位(Million Bit)的缩写都是MB,而实际上它们之间差了足有八倍。一些不那么忠厚的商家往往会故意把水搅混,以期从中渔利。所以,您要是看到一块价格十分便宜但是大言不惭地标着8MB波表或16MB波表的声卡的时候,您可一定要把眼睛擦亮,因为您看到的这块小东西很可能只有1M或2M Byte的波表哦,小心了!

关于波表技术到底是从什么时候第一次出现在多媒体声卡之上,这个……笔者才疏学浅,实在是不敢妄言。但是第一块广为流行的波表级多媒体声卡,则是非CREATIVE的AWE 32莫属了。这块声卡使用的是世界知名的电子乐器公司——美国E-MU公司设计生产的E-MU 8000型波表芯片,支持16个MIDI通道,32个同时发音数和混响/合唱两个效果器。AWE 32以其优秀的兼容性、合理的价格和全面的功能在多媒体市场这块"大饼"上切下了老大的一块,直到现在还没有吃完呢!



图为广为流行的波表声卡AWE32

但是这个产品也有其致命的弱点,那就是它的波表容量太小,只有1MB,很多音色的表现都不尽如人意。尤其是它的打击乐器乐音,在MIDI发烧友中有"切菜刀"和"土簸箕"的"美誉",使得任何一个欣赏过专业MIDI设备表现的朋友都大摇其头。大概CREATIVE也意识到了AWE 32的这个弱点,及时推出了2MB的波表升级

子卡 WAVE BLASTER，很多音色都表现不俗，总算是挽回了一点面子。

与 AWE 32 同时期的还有日本 ROLAND 公司的 RAP－10 和美国 Turtle Beach 公司的 Multi Sound 等产品，它们无论在音频还是在 MIDI 的表现上都远远超过 AWE 32。但是由于价格和兼容性等问题，它们在市场上，尤其是在中国市场上的销售业绩是难以望 AWE 32 之项背的。



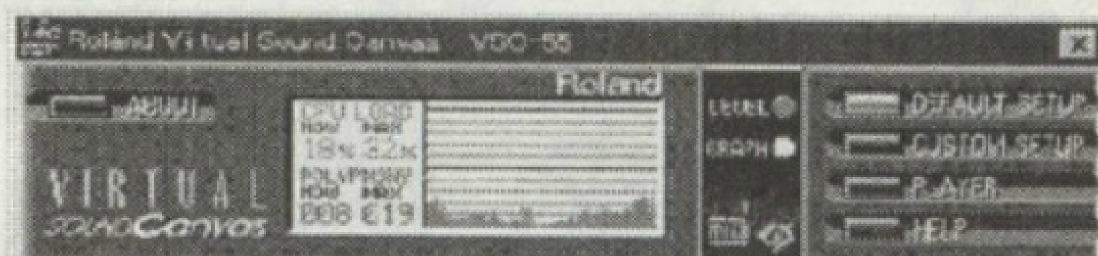
图为 Turtle Beach 公司的顶级波表声卡 Pinnacle（顶峰）

七、软波表与波表升级子卡

时值 96 岁末，传来令每一个 MIDI 爱好者都兴奋不已的消息：YAMAHA 和 ROLAND 几乎同时推出了各自的软件波表合成器，分别命名为 SYG－20 和 VSC－55，相对硬件波表价格低得多，并备有体验版供 MIDI 玩家下载。有意思的是，除了这两家可以说是“老冤家”的大公司在暗自叫劲之外，还有一个日本人中山裕明以私人名义推出了一款名为 WINGROOV 的软波表，也提供了免费下载的试用版。一时间，“软波表”的热浪席卷全球，尤其是一些还没有使用过硬件波表的朋友，更是纷纷从 Internet、BBS 上下载软件波表试用，“体验”得不亦乐乎。

“软件波表”，顾名思义就是用软件来模拟硬件波表合成器，它的原理跟硬件波表完全一样，只不过硬波表是把乐器的波形存放到 ROM 里，在需要的时候直接调用；而软波表是把乐器的波形存到硬盘上的某一个文件里，在需要的时候通过 CPU 运算调用。所以，软波表对电脑硬件的要求都是比较高的，如果你想好好欣赏音乐，最低的系统要求应该是奔腾 75、8MB 内存以上。486？还是免谈吧！SYG－20 和 VSC－55 都是只能在 WINDOWS 95 下运行的纯 32 位软件，而 WINGROOV 在 WINDOWS 95/3.x 两种系统下都可运行。

至于这几种软波表的音色究竟如何，这恐怕是个“仁者见仁、智者见智”的问题了，笔者个人认为在这几款软波表中还是以 ROLAND VSC－55 的综合效果为最佳。VSC－55 是 ROLAND 的经典 GS 音源（关于 GS、GM 和 XG 的故事咱们稍后再讲）SC－55 的软件版本，有“虚拟 SC－55”意思，所以叫作 VSC－55。这东西号称最多能支持同时 128 个的发音数（您那儿有 P7 吗？反正我这儿没有），两组效果器和所有的 GS 标准。秉承 ROLAND 硬件波表的一贯特点，这款软波表的钢琴、弦乐和木管部分比较出色，用来听轻音乐很合适，但一部分铜管乐器、电声乐器和打击乐力度稍嫌不足。而且这款软音源虽然支持立体声，但是最高频响只能到 22kHz，给人一种美中不足的感觉。



图为 ROLAND 的软件波表 VSC－55 的主画面

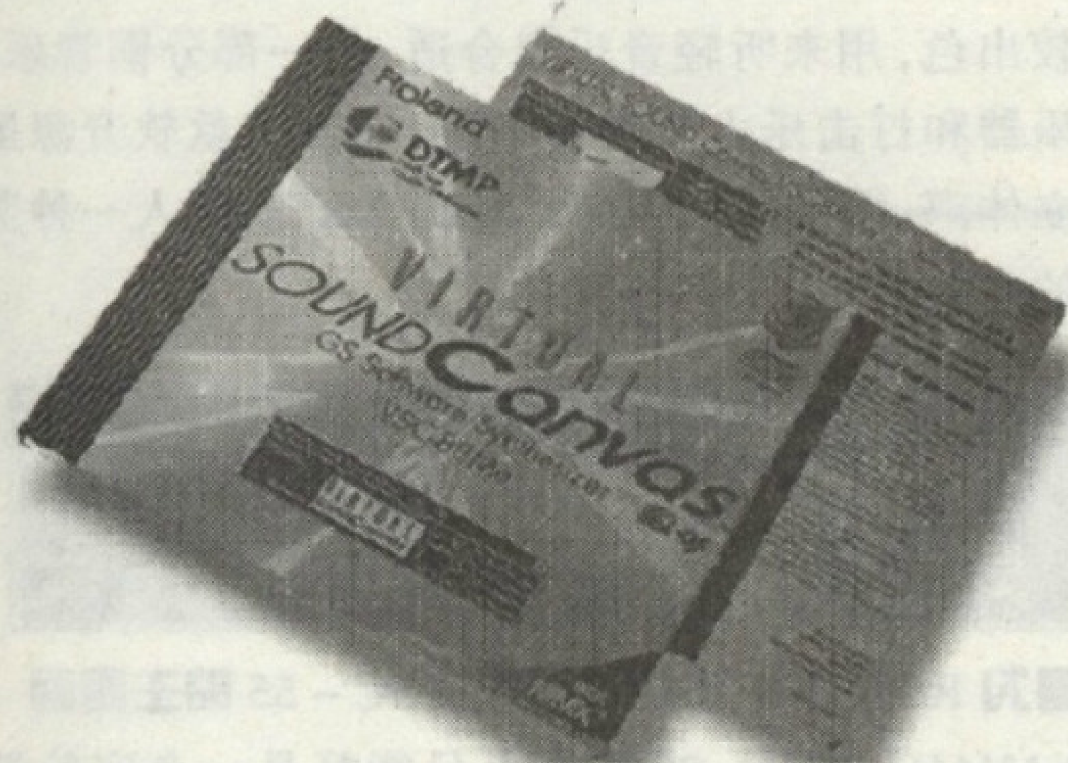
YAMAHA SYG－20 基本上只能算是一个实验性产品。它的木管、铜管和打击乐都比较出色，操作界面也做得很漂亮，但是声音只能支持到 22kHz 单声道，实在是有点对不起听众。

中山裕明先生的 WINGROOV 是这三款软波表中唯一支持 WINDOWS 3.X 操作系统和 44.1kHz 的频率响应的，软件提供的可调参数也非常之多。相应地，它对电脑硬件的要求也就更高些。但是根据笔者的经验，这款软件一般将最高频率调到 33kHz 就基本能够达到最佳效果，可以节省一部分 CPU 时间来干别的。WINGROOV 有相当多的音色都做得非常不错，铜管部分甚至可以说具有专业水准，但奇怪的是所有的击弦和拨弦乐器都做得非常糟糕（如钢琴和木吉他），实在是令人感到非常非常地失望。还有就是这款软波表的效果器部分只有 CROSS DELAY，左边响完了右边响，让人晕头转向，要是把效果器关掉吧，声音又显得干巴巴的。不过好在笔者拿到的是 0.99 版，希望这款软件正式推出后会好一些吧！

对于喜欢玩软件波表的朋友来说，笔者这里还有一个好消息：ROLAND 和 YAMAHA 已经分别推出了其第二代软波表——VSC－88 和 SYG－50，全部支持 44kHz 立体声，声音效果和对电脑硬件的要求都是非同一般，推荐配置是奔腾 166 MMX 和 16MB 内存。怎么样？是不是又打算升级了？！

无论如何，软件波表终究是个软件，虽然它有这样那样的优势（最主要的优势是不用花钱），但是对于“温度”较高的 MIDI 发烧友们来说，软件波表玩玩尚可，真的要用它来欣赏 MIDI 音乐或是自己尝试制作 MIDI 音乐的话，那可是万万使不得的。为什么呢？一方面目前软件波表的音色表现还是不能尽如人意，另一方面是因为它们对 CPU 的占用比太高，无法在播放乐曲时实时显示乐谱等其它信息。最要命的是，它还不允许你实时地

在键盘上演奏！想想看，你在 MIDI 键盘上弹一个音符，而要等上半秒钟才能听到声音，这是多么难受的事情呀！



图为 ROLAND 最新的软件波表合成器 VSC－88

所以当此软件波表大行其道之际，硬件波表在我国台湾、香港地区仍是极为热销。笔者认为，从某种程度上说，正是软件波表的大面积流传导致了这种硬件波表的热销，就象当年解压软件的泛滥导致了很多出售解压卡的商家发了大财一样。

想让您的 FM 或只有很少波表容量的声卡升级为高档的波表声卡吗？又不想多花钱？没问题！我来给您开张药方：波表升级子卡一副，通电后每日聆听三次。没错！用波表子卡来升级您的旧声卡是最划得来的事情了。只要您的声卡上有一个标明为 WAVEBLASTER 的扩展插头，一般只要再花 1000 到 2000 多元的投资就可以使您的老声卡发出与专业级合成器不相上下的声音了。这事在两三年前可能还是痴人说梦，但是现在是实实在在的现实。目前世界上生产这种子卡的知名厂家已经不下十几家，但是国内能见到的产品还是不多，不过相信今后一定会渐渐多起来。

下面为大家介绍目前在国内较常见的三种波表升级子卡：CREATIVE 的 WAVEBLASTER、YAMAHA 的 DB50XG 和 ROLAND 的 SCD-15。今后如笔者在国内市场上见到什么新产品，也一定会借《大众软件》的一角尽快向大家介绍。如您有什么疑问或需要详细的资料，也可以给我发电子函件：white.spoon@usa.net，我一定会竭尽所能为您解答。

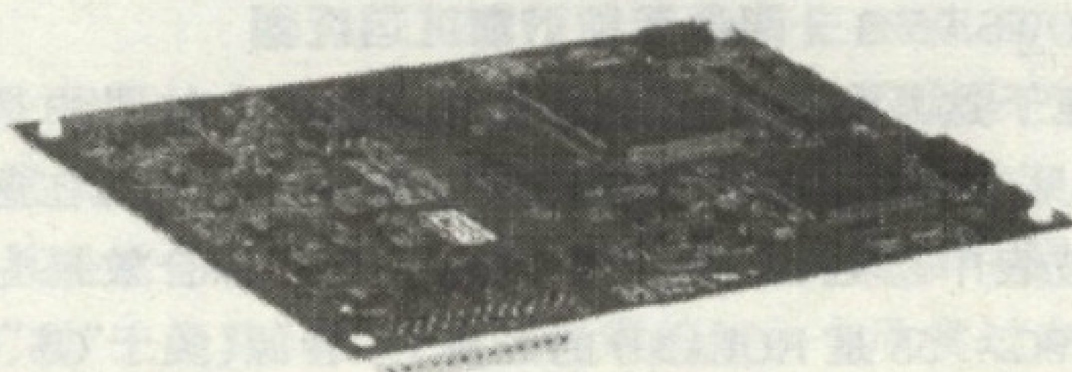
CREATIVE 的 WAVEBLASTER 是 CREATIVE 公司为弥补 AWE 32 MIDI 回放功能不足而推出的产品，算得上是一种业界标准（因为绝大多数波表升级子卡都采用与 WAVEBLASTER 相同的硬件接口）。该卡使用了 E－MU 公司的 2MB 波表芯片，包含了 200 种效果不错的音色和 8 套打击乐器，市场售价应该在 1000 多元人民币，但是最近听说该子卡已经停产，现在大概也不太容易买到了。关于 WAVEBLASTER 的声音，笔者只是大约在一年前听过一次，印象不是很深，但要比 AWE 32/64 自带的波表好得多了。

与 WAVEBLASTER 相比，YAMAHA 的 DB50XG 可是“专业”了一大截。声音产生方式使用 YAMAHA 最新的采样方法——高级波形记忆法 2(AWM2)，4MB 波表容量。MIDI 格式完全兼容 GM/XG 标准，最大同时发音数 32 个，通道数 16 个。卡上带 11 种混响效果，11 种和唱效果，总音色数共 676 种，鼓组共有 21 套。(指标够吓人的！)此卡的打击乐给人以很深的印象，声音响亮，力度的感觉很好，但是似乎只有 XG 格式的乐曲才能将此优势充分表现出来。另外，标称的 676 种音色、21 套鼓，有相当多差别不是很大，使人感觉到 YAMAHA 还不如用这 4MB 波表容量“老老实实”地做好那两、三百种音色和七、八套鼓。目前这款波表升级子卡的市场售价大概在 1600 元左右。



图为 YAMAHA 的波表升级子卡 DB50XG

ROLAND 的产品一直走的是高质高价的路线，在波表升级子卡方面也不例外。它的 SCD－15 是三种子卡中最贵的一种(市场价要在 2400 元左右)，当然，声音也是最好的。SCD－15 使用了 ROLAND 的专业 GS 音源 SC－55 的一些技术，全面兼容 GM/GS 标准。共有 354 种音色，9 套鼓组和一套经典的 GS 效果组，同样支持 16 个通道，卡上内置了混响/合唱两个效果器，每个效果器有 8 种效果。要说 SCD－15 在声音方面的特点，恐怕笔者只能说出两个字：真实！无论是键盘乐器还是打击乐器，弦乐器还是管乐器，SCD－15 的采样都给人一种无懈可击的感觉，就象是真的乐手拿着真的乐器真的在你的面前演奏。唯一的不足是该卡只有 28 个同时发音数，虽然 28 个发音数在绝大多数情况下跟 32 个发音数没有什么区别，但总是给人一种有点不太舒服的感觉。不过，总的来说，如果你在波表升级子卡方面有足够的预算的话，SCD－15 还是最好的选择。



图为 ROLAND 的波表升级子卡 SCD－15



从CD到DVD

北京 尚进

现如今 CD(COMPACT OPTICAL DISC)已经是众所周知的了，大家对它也有了比较清楚的了解，而 DVD(DIGITAL VIDEO DISC)虽被炒的沸沸扬扬，但它却始终没有退去那神秘的面纱。

由于 DVD 具有惊人的数据容量，仅仅第一代 4.7G 的 DVD 的容量就相当于七张 CD-ROM 盘的总容量。这对于原本需要好几张 CD 盘装载的电子地图程序、大型数据库或是类似象《银河飞将Ⅳ》(六张光盘)这样的游戏来说真是巨大的福音。从这方面来说,DVD 已远远超出好莱坞对于 DVD 要能存储整部电影的小小要求了。但也正是在好莱坞的强大压力下,迫使各驱动器制造商和内容提供者对它的加密方法大伤脑筋。

另一方面，以东芝为首的七家公司同飞利浦——索尼联合体在技术规范方面也达成了一致。DVD 技术规范了四种光盘配置，其容量从 4.7GB 到 17GB，数据传输率也从 600Kbps(千字节/秒)到 1.3Mbps,这大致相当于四速到十速的 CD-ROM 驱动器的速度。再者，DVD-ROM 驱动器使用了比普通 CD-ROM 驱动器波长更短的激光，它可读出刻录的更小的数据凹点，而且数据轨道之间也更紧密。由于数据凹点非常细小,使得数据层仅是常规 CD 的一半,这为制作双面(FLIPPY)格式提供了可能。开发人员通过位于银色反射层之上的一层半透明介质层,用低能量光束,激光可以读出金质层数据,而用高能量光束,就可以读取出银质层的数据。运用这一技术可使单面容量达到 8.5GB,再在盘片背面刻录同样格式的数据，可以轻而易举地将容量推至 17GB,这足够存放一个 8 小时电影的全部数据。

面对如此巨大的技术进步，DVD 制造商还远未满足，他们将 MPEG-2 定为 DVD 的标准压缩方式，而且在不久的将来还会支持 MPEG-3。再者,DVD 支持两种声音解码系统,DOLBY SURROUND AC-3(杜比环绕)就是其一,DOLBY AC-3 标准是一个“5+1”系统,它包括五个信号声道和一个超低音信道并使用短阵处理方法解码中置声道和环绕声道信号。与 AC-3 相比 MPEG-2 则增加两个信号声道，并依靠强大压缩能力的帮助而达到最佳声效比。

与前面厂家的高谈阔论相比，CREATIVE CABS 则算是抢了先，在今年 6 月推出了 PC-DVD。整个 PC-DVD 坚持向下兼容，它不仅可以播放 CD 唱盘,以 6 倍速读取 CD-ROM，更能以 9 倍速处理 DVD 信息。为了适应广大用户的需要，CREATIVE 不仅采用 AC-3 音频信号技术，更提供一个旁通电缆以连接各种各样的插卡,还为电影专辑提供了区域拷贝保护硬件。这一切的一切满足了多少人的梦想,但 500 美元的价格也使我不寒而栗。

DVD 虽然在技术上具有 CD-ROM 无可比拟的优势,但它真的可以在短期内替代 CD- ROM 吗？我要说远非如此!

观望着 DVD，我的钱袋提醒我还是 CD-ROM 更适合现在的我。虽然 DVD 的到来无法阻挡,但面对全球千百万 CD-ROM 的用户，我才发现身边还有那么多穷伙伴。

说实话，到目前为止 DVD 在人们心中可能只是一座空中楼阁。而 CD-ROM 以其可靠的技术保障,广大的软硬件支持及较低的价格吸引着绝大多数用户,从而成为个人电脑的标准硬件配置之一。

CD-ROM 从 1985 年发展到今天，速度从当初的倍速到了今天的二十四倍速(这其中还有一个误区,并不是倍数增加整体速度会有相应飞跃,只能通过主轴转速的翻倍来提高数据传输率,但实际性能只保持 20%左右的提高率),并在年内会有技术变化。CD-ROM 制作会从 CLV 技术(CONSTANT LINEAR VELOCITY)到 CAV(CONSTANT ANGULAR VELOCITY)的转变，以保证整张盘不同区域能保持恒定的读取数据传输率和位密度。可以说 CD-COM 正处在自己的鼎盛时期，能否保持技术优势、价格优势将直接影响到 CD-ROM 的寿命。但笔者认为在五年之内 CD-ROM 仍将独占市场，并大打价格战及实用战以抵挡 DVD 强大的攻势。

可以说从 CD-ROM 到 DVD 的过渡是一次世纪性过渡，也是计算机及其相关领域发展进步的证明。纵观计算机领域，后浪推前浪、一代胜一代的大趋势已成规律。那么让我们期待 DVD 的流行及 CD-ROM 的寿终正寝吧,我真的希望这一天早些到来。

三维动画制作(五)

上海　张瑜

第六讲、图标面板(Icon Panel)

在 AUTODESK 3D STUDIO 中，除了 Materials Editor 以外，其余的每个程序模块的屏幕右下角都有一个图标面板。每一程序模块的程序设定包括基本视图控制图标(如 Zoom In 和 Zoom Out)以及模块专用图标(如 3D Lofter 中的 Tween 和 Contour)。

本章对图标提供一般性指导，首先综览四个模块的图标及其排列形式，然后再逐个介绍功能及使用方法。

1.面板布局和基本操作

下面先综览四大模块的图标排列形式：

不同类型的按钮反应类型也不尽相同，一般有以下四种：

(1)该按钮以红色做短促闪动，它的操作也随之发生。例如 Zoom In 图标，一旦点取该图标钮，它就会将视图放大一倍。

(2)按钮可以打开或关闭，它的状态影响其它命令的执行，有效按钮为红色，无效为灰色。例如当 Selected 钮有效时，有些命令操作只会对选择集中的几何形体有影响，而不影响单个形体。

(3)按钮变为红色，它的功能保持有效直到你按下右钮，或者选择另一个命令为止。例如：PAN 图标在你调整视窗时，一直保持红色，直到你按一下右键或选择另一个命令为止。

(4)一个对话框出现，提供一些选项，例如 3D Editor 里，点取 Create - Color 按钮，就会显示一个对话框，从中你可以选择产生物体的显示颜色。

有些图标，当你在它们上面按下右键时，会立刻影响所有视图，这些将在随后的单独讲解中加以说明。

2.视图控制图标(View Control Icons)

(1)三轴座标图标(Axis Tripod Icon)

用此图标按钮，可以调整有效 User 视图的角度，或者把有效的视窗改变为 User 视窗，然后调整其视图角度。只有 2D Shaper 中没有此图标。

当你点取此图标，X、Y 和 Z 轴的三轴坐标便显示出来，它代表着等轴视图的当前角度，移动鼠标可以改变方向。从屏幕平面指向屏幕内的座标轴以黑色显示，指向屏幕外的轴以白色显示，按下左键接受新的角度或按右键取消改动。

假如你在正交视图、摄像机视图或聚光灯视图中误启动了这个图标，可以按右键取消该操作。

(2)平移图标(Pan Icon)

此图标可以将视窗内图形沿着视图平面的任何方向移动。点取该图标，会出现十字准线，移动鼠标把该十字准线放在你想要平移的视图的那一点上，然后按下左键，当你再次移动鼠标时，便出现一个箭头，按下左键，便可沿最终箭头线所表示的方向和距离移动视图。

一旦点取了 PAN 图标，它便成为红色，你可以平移任一非摄像机、非聚光灯视图，直到退出平移方式为止。退出平移方式只需按下鼠标右键或点取另外一条命令即可。你可以在不退出 PAN 方式的情况下转换有效视窗，使用任何其它图标。这种用法的一个例外就是 Window Zoom 图标，它会使你退出 PAN 方式进入 Window Zoom 方式。注意：在摄像机视图和聚光灯视图内使用 PAN 图标无效，其快捷键为 U。

(3)满屏切换开关图标(Full Screen Toggle Icon)

用该图标使视窗在正常显示与满屏显示之间进行切换，点取该图标即可执行。在 2D Shaper 和 3D Editor 中有小视窗设置时，该图标才有效。

(4)自用轴图标(Local Axis Icon)

该图标用于激活自用轴，它只对 2D Shaper 和 3D Editor 有效。在图标激活时所有涉及中心点的操作(如 Rotate、Scale、2D Scale、3D Scale、Skew 和 Taper)都使用几何形体的自用轴心。当图标无效时，上述这些操作就使用由 Modify/Axis 命令所设定的公用轴心。

(5)切换视窗图标(Switch Viewports Icon)

点取该图标，将一个视图的小视窗切换成一个大视窗。该图标只用于 3D Lofter，并且只当小视窗是有效视窗时才起作用。

(6)放大图标(Zoom In Icon)

此图标可以将有效视窗的视图放大50%,当摄像机视图有效时,Zoom In图标把摄像机的焦距增加一倍(例如35mm变成70mm)。用右键点取该图标,可将非摄像机和非聚光灯视图都放大一培,摄像机和聚光灯视图不变。按住shift键,同时点取Zoom In时,视图放大10%(而不是50%)。快捷键为Shift+Z。

(7)窗口缩放图标(Window Zoom Icon)

该图标可以将有效视图区缩入到一个指定的区域中。当你用左键点取它时,视窗内十字准线出现,按下左键设定一角,再沿对角线移动鼠标,设定要显示的窗口,按左键完成区域指定,或按右键取消操作。

你可把窗口设定得比视图小,也可以比视图大。十字准线在越过视窗边界时,视窗将会滚屏。

一旦你点取Window Zoom图标,它就变成红色,你可以重复定义缩放区域直到按了右键,或者选取其它命令退出Window Zoom状态。当在Window Zoom方式下,你可以切换有效视窗或使用任何其它图标而不退出此方式,唯一例外是PAN图标,点取它会退出Window Zoom而进入PAN方式。注意:Window Zoom图标不影响摄像机和聚光灯视图。快捷键为ALT+Z。

(8)缩放范围图标(Zoom Extent Icon)

此图标可把有效视图缩小或放大以使所有图像元素正好充满整个视图,右键点取能缩放除摄像机和聚光灯之外的所有视图。

如果视图只显示几何图形的一部分或几何图形比地图小时,该图标能调整视图使几何图形全部暴露在视窗内。

如果当前程序模块中无图形,Zoom Extent图标调整视窗到当前网格的120%。

在3D Editor中Zoom Extent图标忽略消隐的物体,包括消隐的摄像机和灯光。在3D Lofter中Zoom Extent图标只针对路径及其图形,而忽略任何可能显示的三维物体。注意:Zoom Extent图标不影响摄像机和聚光灯视窗。快捷键为Ctrl+Z。

(9)视窗缩小图标(Zoom Out Icon)

点取该图标,有效视图内的视图将缩小50%,对于摄像机视图,镜头焦距将减小一半(例如70mm变至35mm)。右键点取此图标,非摄像机、非聚光灯视图将缩小50%。按住Shift键,同时点取Zoom Out图标,可使视图缩小到90.9%。注意:Zoom Out图标不影响摄像机和聚光灯视图。

(10)选择钮(Selected Button)

此钮可打开或关闭,当它打开时,命令行的各功能应用于选定的几何形体组而不是单个的几何形体。以后我们将在"Select Commands"中具体讲解。在3D Lofter和Keyframer模块中无此图标。

(11)A/B/C选择集控制钮(A/B/C Selection Set Buttons)

当选择钮打开时,这些控制钮专门用来确定使用哪个选择集,每一次只有一个钮处于激活状态。详细情况我们也将在"Select Commands"中具体讲解。在3D Lofter和Keyframer模块中无此图标。

(12)保持图标(Hold Button)

此图标可将程序模块的当前状态,包括视窗设置及选择状态的信息存贮在一个可恢复的缓冲区中,此图标在没有设置Undo图标的3D Editor、Keyframer程序模块中显得更为重要。你在这些模块中执行一些可能要取消的操作前,先点取Hold图标暂存当前的状态,之后点取Fetch图标,就会恢复到Hold时的状态。

(13)取消图标(Undo Button)

此图标可取消最后的操作。但仅当涉及的视窗处于激活状态时,Undo才能起作用,第二次点取此图标便又重复最后的操作。有些操作不能Undo。在3D Editor和Keyframer模块中无此图标。

(14)恢复图标(Fetch Button)

点取此图标,可以恢复Hold缓冲区中的暂存状态,并出现一条警告信息,若选取Yes便会用Hold缓冲区中的内容取代当前程序模块中的内容,选取No则取消操作。当你使用Fetch图标取代了模块的当前状态时,该状态就不可挽回地丢失了。并且,虽然Keyframer中关键帧数据是由Hold图标独立存储的,但Keyframer和3D Editor共用相同的几何形体,如果点取Fetch操作删除了几何形体,那么与此几何形体相联系的关键帧信息在Keyframer中也会随之被删除。

3.三维放样模块图标面板(3D Lofter Icon Panel)

3D Lofter模块的图标面板包括视图控制图标、三轴坐标图标、转换视窗图标、Undo、Hold、Fetch图标和其它专用图标:Tween、Contour和变形按钮。这里只介绍专用图标部分。

(1)间插钮(Tween Button)

此钮只出现在3D Lofter模块中,当它有效时,被放样的物体带有与路径上中间点对应的横截面,当Tween无效时,被放样的物体没有横截面。

一般情况应关闭Tween钮,这样产生的几何形体结构简单无横截面。但如果你要对几何形体进行某些操作时,则应打开Tween钮,使产生的几何形体具有一定数量的横截面。Tween还可以在Objects/Make和Objects/Preview对话框中激活。

(2)轮廓钮(Contour Button)

当Contour钮有效时,路径上的每个图形都保持与路径垂直,此钮无效时,路径上的所有图形相互平行绘

制。此钮还能在 Objects/Make 和 Objects/Preview 对话框中激活。

(3)缩放钮(Scale Button)

打开此钮可将 Scale Deformation(比例变形) 网格的设定值应用于正在放样的物体。当你调节 Scale Deformation 网格时，或者当你装入一个在此钮有效时所存放的物体时，它会自动打开。在图标面板上此键显示为"sc"。

(4)扭曲钮(Twist Button)

打开此钮可将 Twist Deformation(扭转变形) 网格的设定值应用于正在放样的物体。当你调节 Twist Deformation 网格时，或者当你装入一个在此钮有效时所存放的物体时，它会自动打开。在图标面板上此键显示为"Tw"。

(5)轴向扭转钮(Teeter Button)

打开此钮可将 Teeter Deformation(轴向扭转变形) 网格的设定值应用于正在放样的物体。当你调节 Teeter Deformation 网格时，或者当你装入一个在此钮有效时所存放的物体时，它会自动打开。在图标面板上此键显示为"TT"。

(6)斜面钮(Bevel Button)

打开此钮可将 Bevel Deformation(斜削变形) 网格的设定值应用于正在放样的物体。当你调节 Bevel Deformation 网格时，或者当你装入一个在此钮有效时所存放的物体时，它会自动打开。在图标面板上此键显示为"BV"。

(7)适配钮(Fit Button)

打开此钮可将 Fit Deformation(拟合变形) 网格的设定值应用于正在放样的物体。当你调节 Fit Deformation 网格时，或者当你装入一个在此钮有效时所存放的物体时，它会自动打开。在图标面板上此键显示为"Fit"。

注意：打开或关闭以上五种图标按钮，并不影响变形设定值，它们只是决定变形操作是否应用于物体的选择开关。

4.三维编辑模块图标面板(3D Editor Icon Panel)

3D Editor 图标面板包括视图控制图标、局部轴图标、选定项图标和 Undo、Hold、Fetch 图标和其它专用图标 Create - Color Switch(生成颜色钮)。这里主要讲生成颜色图标。此图标是 3D Editor 唯一拥有的，它出现在 Hold 钮和 Fetch 钮之间，它指定的颜色是 3D Lofter 所产生的物体的显示颜色。点取此图标，出现一个对话框，你可以指定当前的生成颜色，共有 64 种颜色可供选择。点取一个颜色槽，再选取 OK，该颜色就会出现在 Create - Color Switch 钮上，随后生成的物体就会以该颜色来显示，缺省值是白色。

5.关键帧模块图标面板(Keyframer Icon Panel)

Keyframer 图标面板包括：轨迹信息图标、键信息图标，视图控制图标，Hold、Fetch 图标，帧数和总帧数图标，播放图标。它独有的特殊图标有：

(1)轨迹信息图标(TRACK Info Button)

点取此图标，然后再选取物体、灯光、摄像机或目标点，以显示被选物体的轨迹信息对话框，在此框中可以增加、删除或调整它们的键，右键点取此图标，可以 World 级显示轨迹对话框。

(2)键信息图标(KEY Info Button)

左键点取此图标，然后选取物体、灯光、摄像机或目标点，以显示被选物的键信息对话框，在此对话框中，你可以调整它们的各种键的键值。

(3)段落栏(Segment Bar)

此图标在表示总帧数的灰色背景上用红色显示出有效段落。如果有效段落中的帧数目与总帧数相等，那么整个段落栏都呈红色，一个白色竖条表示当前帧在段落中的位置。点取 Segment Bar 便会出现 Define Active Segment 对话框，用于设定有效的片断，可以使一个大动画很容易地在小片断内工作。

(4)当前帧区域(Current Frame Field)

此图标显示当前帧的序号，点取该图标出现一个对话框，可输入帧序号，然后点取 OK 以确定或 Cancel。也可以用 Time/Goto Frame 命令达到同样的目的。

(5)总帧数区域(Total Frames Field)

此图标显示用于键的总帧数。点取该图标出现一个对话框，可输入你想要的总帧数，然后点取 Ok 或 Cancel，也可以用 Time/Total Frame 命令达到同样的目的。

(6)播放图标(Playback Icons)

播放图标共有五个：

点取向上箭头钮，可移动到有效段的首帧。

点取向左箭头钮，可向前移动一帧。如果已处于有效段的首帧，点取该钮将跳到激活段的末帧(按住 Alt 键执行这一操作时，将移到前一个关键帧)。

点取向右箭头钮，可向后移动一帧。如果已处于有效段的末帧，点取该钮将跳到激活段的首帧(按住 Alt 键执行这一操作时，将移到前一个关键帧)。

点取双箭头钮，将连续循环播放动画，并使有效视窗全屏幕显示。点取右键或按 ESC 键，停止播放并返回正常视窗设置。

点取向下箭头钮，移动到有效段的末帧。

到目前为止，我们已经比较详细地了解了下拉菜单的主要选项和各模块中每一个图标的功能，相信读者已对 3D STUDIO 的主要屏幕格局有了初步认识，从下次起我们将开始一起研究五个主要模块的屏幕布局、基本概念及所有命令。

游戏修改工具集

广州 邓国盛

很久以前，游戏玩家手中的游戏修改工具不外乎Gametools、GB等。随着游戏的复杂化及保护模式的编程技术的发展，这些工具已经退役了，取而代之的是FPE系列与GW系列。而金山公司推出的游戏修改工具——金山游侠GK97,更使玩家们又多了一个选择。究竟它们的功力谁高谁低，功能如何，相信大家都很想知道。尤其是GK97,有否辜负玩家的期望？下文将作分晓。

一、FPE 5.0

FPE(Fix People Expert)系列是台湾李兆果先生的作品，最流行版本为5.0。FPE 5.0中较有特色的是多址同时搜索、内置CD播放器、支持WINDOWS。在FPESETUP中，我们可以设置激活键、是否把FPE放到UMB(一般为ON)、是否快速锁定(一般为ON)、分析文件存放处、抓图的图形文件名、框出多少内存(即内存洞，除特殊游戏，一般设为内存最大值)、鼠标激活模式(一般为Mode 4)、直接抓图或取表热键(游戏中按此键可不进主界面而抓图或取出已存的地址表，缺省为"-")、直接按表写内存热键(不管地址表中的地址是否为锁定状态，游戏中按此键即可马上写进表中设定数值，缺省为"+")、"-"键对应功能等等。

进入FPE主界面，左面是功能列表，右面是游戏锁定地址表。左面和右面可用左右键转换，下面分别介绍。

1.地址表(Table)

地址表共3页，每页12项，总共可存36个地址项。将光标条移至表上，便可对地址表操作：

F1:取出已存的表。

F2：存储当前地址表(AUTO表示FPE把表存到当前游戏目录上，故光盘游戏要指定别的路径)。

E:直接写内存(按光标条所在项，下同)。

A,V,C:改地址、数值、描述内容。

U:在表上去掉当前项。

N:取消整个表。

S:使锁定暂时失效，再按恢复。

2.扫描内存(Scan Memory)

把光标条移至Scan Memory项并回车，便进入了内存扫描。FPE 5.0支持多址同时扫描(最多16个)，这是FPE 5.0最吸引人的地方。有些游戏(如C&C的金钱地址)会找到几个不同的地址，那就要逐个试试了。

以上是高阶扫描方式(SCAN:HIGH)，若跟踪能量棒这些不知道具体数值的地址，那么就要用低阶扫描了。方法是在第一次输入数值时输入"?",扫描完后退出，待数值有所变化时再激活FPE，第二次输入时，可看见SCAN:LOW，表明已经进入低阶扫描状态。根据数值变化分别用"+"、"-"、"="输入便可，也可以输入具体数值作高低阶混合扫描。低阶扫描一般较慢。

F1:选择以字节(Byte)还是字(Word)查找。若是不知道数值变化范围，选Byte(Byte的范围是0-255,Word的范围是0-65535)；若大概知道，例如体力值不超过255,便可选Byte;若可以用Word的用Byte方式也可以，不过扫描时间变慢。

F2:清除该Process。

F3:建一个新的Process。

TAB:在各个Process中切换。

3.内存编辑(Edit Memory)此项功能为有经验的玩家直接从内存中修改数据而设，要知道一般游戏储存同一方数据时都比较靠近。输入了地址后，便可编辑该处内存数值了。

F1:输入要编辑的地址。

F2:修改地址数值。

F5:保存修改结果。

Page Up/Dn:翻页。

4.当前游戏屏幕(Game Screen)

有时紧急关头激活 FPE 后，还没看清内容，此功能使你再回到激活前的游戏画面看清楚。再按任一键回到 FPE 主界面。

5. FPE 的设置(FPE Option)

此项功能使玩家能修改一些设置，如：

Auto：是否自动锁定数据。

Clock：时钟是否同步。

Lock：锁定速度。

Gpe：抓图的图形文件名。

Temp：分析文件存放的临时路径。

Limit：扫描内存的范围(基本内存还是扩充内存)。

Scan：指定具体的扫描地址。

L-key：指定游戏中按“-”时的作用，设为 F16 时表示把对应的游戏地址表从硬盘中调出；设为 GPE 时表示抓图。

6. 强行退出游戏(Exit Game)

有时死机或不知道怎样退出游戏时，用此功能可退至 DOS 状态，但是游戏的一些模块可能还在内存中。

7. 调节游戏速度(Game Speed)

此功能可更改游戏的速度，用左右方向键选择。按“Enter”键确认更改，按“Esc”键放弃更改。在有些速度不可改的游戏中，使用此功能可能有副作用。

8. 抓图(GPE)

抓当前画面，以设定的文件和路径存盘。这功能与在游戏中按抓图热键是一样的。图片要用专门提供的软件 SPE 来看，在其中可将 gpe 格式转换为 gif 格式；若所抓的图是文本模式，则转换后会还原为 txt 格式。

9. 文件浏览(Txt Viewer)

此功能可对文本文件进行浏览，若有倚天字库，也可以浏览繁体文本。在 File Selector 中用空格选驱动器，进入后用 F1 指定文件名，将文件名清除按回车可再进入 File Selector。

10. CD 播放器(CD Player)

一个相当不错的 CD 播放器，可为光驱没有面板播放键的用户解决问题。

Play：开始播放。

Stop：停止播放，清除设定的播放序列。

Pause/Resume：暂停/继续。

Mark：设定播放序列。

Repeat：重复播放该曲目。

Next：播放下一首歌。

Last：播放上一首歌。

Eject：弹出 CD 盘。

11. 老板功能(Boss Key)

老板功能可以用其它界面隐藏你的游戏，在左上方出现 DOS 标志，按 F4 键退回 FPE。不过光标不动，好象死机一样。

命令参数：

FPE 5.0 的设置全部在 FPESETUP 中完成，并自动生成 FPE.BAT，非常方便。但是如果用 Trident 显示卡而且 VESA 设定为 AUTO 时，显示会不正常，把 VESA 设定为 V0 便可解决。不过由于 FPESETUP 设计时的小错误，FPE.BAT 中 FPE 的参数 V0 与 Mx 之间忘了加空格，人为加上便 OK。

简评：

FPE 5.0 的多址同寻是其最大的优点，超强的拦截能力更是称霸天下，内置的 CD 播放器也很实用。但是 FPE 对屏幕的保护不理想，在有些游戏中会出现花屏；此外，不提供十六进制文件编辑器和游戏存取实在是一大遗憾。

二、GW32 pro3.0

GW(Game Wizard) 系列是加拿大 Ray Hsu 和 Gerald Ryckman 的佳作，最流行版本是 3.0。GW 系列给我们的印象一向是运行稳定、不易花屏、不易死机，而 GW pro3.0 更是把这个优点发扬光大。笔者曾先驻留 GW pro3.0，然后进入 UCDOS，再编辑一个文件，激活 GW 后，从其中的 DOSSHELL 退到 DOS，再运行 KKND，结果一切正常，速度也没有丝毫降低，可见其稳定性是很好的。GW pro3.0 跟 pro2.0 相比，增加了抓图、鼠标激活、文件管理等功能。地址列表也从原来的 10 个变成 90 个。值得一提的是，GW 所提供的游戏存取、DOSSHELL 功能比 FPE 更进一步。

在 GWSETUP 中，GW 自动对机器硬件进行检测，用户可核对并修改。GW 缺省的激活键是'，用户也可自行设置(具体参数见后)。若用户设置了可用鼠标激活，则可以同时按左右键激活 GW。GW 主界面简单明了，共有 13 个功能项，现分别介绍如下：

1. 内存扫描(Memory Address Search)

这功能允许玩家设定扫描模式和扫描范围，然后进行扫描。GW 会自动根据游戏判断扫描范围，但是有时会判断错误以至找不到地址，因此我们要自行设置。第一次扫描时，GW 提示我们要不要更改设置，若改，选 Yes，移到选项上按空格选定，按回车完成。

其中扫描方法有三种，Basic 为高阶扫描，即每次输入的是具体值，用于知道具体数值变化的场合，如经验值等；Intermediate 和 Advanced 为低阶扫描方式，前者要求用户根据变量的大小变化设想一系列数值，其大小变

化跟该变量差不多。如当能量棒全满时,输入100,当其大约变为1/2时,输入50,但当变量数没有发生变化时,一定要输入上次的值,否则可能找不到地址。如此类推,直到查到地址为止;Advanced方式跟Intermediate不同的是后者只要求输入变量是否变化,不理会大小。用低阶扫描时,扫描时间会很长,输入次数也会增多。输入也可以用十六进制或二进制,只要在数值后分别加H或B即可,如FFH。另外,当用Advanced和Intermediate时,硬盘应有相当于扫描范围两倍大小的剩余空间。当查到的地址少于9个时,GW自动列出。功能键如下:

Ctrl-E:结束扫描。

Ctrl-P:退回上一次扫描结果(当输入错误时,不至前功尽弃)。

Esc:退回主界面

2.结果列表(Result of Memory Address Search)

当扫描结果少于等于100个时,表中有列出。当地址前有"*"号,表示该地址是扩充内存中的地址。表上给出当这个变量是字节、字、双字时的数值,用户应根据所跟踪的变量的实质情况判断和选择。

A:把光标条上的地址加到地址列表中。

Enter:选择该地址。

3.地址列表(Table of Memory Location)

查到地址后,可以把它加到地址列表中。在此表中,你可以冻结某些地址的数值,但带"*"号即扩充内存中的地址不能被冻结(FPE没有这个限制),这是为了稳定起见,我们知道很多游戏的地址不能锁定,不然就死机。为对付某些游戏中途(尤其是关与关之间)改变整个游戏存放数值地址的偏移值,GW pro3.0有Index功能,即地址改变后,再查表中某个值,得到它的新地址,用"I"功能调整后就能把整个表的地址都偏移同样的值。功能键如下:

Enter:改变该地址数值。

F:冻结/释放该地址数值(有"*"的不能冻结)。

Ins/Del:插入/删除一项。

A:冻结/释放整个表。

I:整个表偏移地址。

N:建一个新表。

S/L:保存/取出一个表。

4.编辑内存(Edit Memory Contents)

直接编辑内存,与FPE第3号功能相似,但比它增加了拷贝某段内存值和粘贴的功能。功能键如下:

E:开始编辑。进入编辑状态后,功能键如下:Ctrl-C是将某段内存段拷贝下来;Ctrl-V是将拷贝下来的段粘贴到当前位置,原来的内容将抹去,慎用;Ctrl-S是保存修改结果;Enter是选择当前地址。

S:搜索某个数值或ACSII码。进入后,功能键如下:Ctrl-C是忽略/不忽略大小写;Ctrl-E是搜索扩充内存;Enter是从当前页开始搜索;Tab是两种输入方式的选择。

N:搜索下一个地址。

G:移动到输入地址。

H:一个十六进制和十进制互相转换的计算器,输入数值后用Tab键转换。

Ctrl-G:移动到已选择的地址,若没有选择的地址则失效。

5.文件管理器(File Manager)

此功能是GW pro3.0新增的项目,做得相当不错,就好象一个简化的PCTOOLS一样。笔者最欣赏的是它的十六进制文件编辑器,不退出游戏就可以分析存档文件,甚为方便。由于GW激活能力强,而且运行稳定,占内存(13K)少,故可以把它作为一个DOSSHELL,应付一般操作绰绰有余。

F1-F4:相当于DOS命令Copy、Del(文件或空目录)、Move、Ren(可对目录改名)。

F5/F6:全部/撤消全部选择。

F7:十六进制编辑器。其操作与内存编辑是一样的,不同的是现在是对文件操作。其中的Alt-M允许用户在主界面和编辑器中直接切换。

F8:帮助。

F9/F10:改变当前/目标路径。当前路径会随着目录操作自动改变,故F9一般用于改变驱动器名;目标路径是指Move和Copy的缺省路径,当要用Move和Copy时,GW提示目标路径,若不输入按回车,则文件被传送至缺省路径。

Alt/Ctrl-D,E,N,S:按日期、扩展名、文件名、文件大小升/降序排列。

Alt/Ctrl-A,H,R,Y:设置/撤消设置文件或目录的Archive、Hidden、Read、System属性。

Enter:编辑文本文件,或进入目录。

Space:选择该文件。

6.游戏速度调节(Game Playing Speed)

此功能与FPE 5.0中第7项功能一样,注意某些游戏速度调整后会不正常。

7.抓图(Picture Grabber)

此功能与FPE 5.0中第8项功能一样,不同的是每抓一次就要输入一次文件名,抓出的文件是pcx格式,但是不能抓文本(FPE则可以)和CGA图形。

8.老板屏幕(Boss Screen With Password Option)

FPE 的老板功能是没有密码的，可是 GW 的老板屏幕是要密码的，密码由参数/P=决定。GW 的老板屏幕是自行决定的，具体方法是先删除 GW.BOS 文件，调出 GW,选这个功能后,GW 便以当前文本为老板屏幕,以后再选这个功能时，打入密码，回车后自动回到 GW 主界面。GW 可以用图形屏幕为老板屏幕,操作方法相同,不过 GW 与一些看图工具如 SEA 等有冲突,最好在游戏中截取。

9.当前屏幕(View Current Program Screen)

此项与 FPE 第 4 项功能相同。

10. 游戏读档 (Load Previous Saved Program From Disk)

将已存的游戏取出。留意一个存盘分为几个文件，不能破坏其中一个，而且运行游戏时的配置应该一样，并且应该先进游戏再把进度取出,尽量减少干扰。

11.游戏存档(Save Current Program To Disk)

将当前游戏存档,最适合没有存档功能的游戏或三国类玩两三个小时才有存档机会的游戏。GW 要求一个存档对应一个描述内容,正确输入后,便可以存盘了。要注意，GW 不管三七二十一，把你的所有内存都记录下来,故文件很大(内存多大就多大)。发现硬盘空间不够时,唯一的办法就是删除一些没用的文件了。

12.强行退回 DOS(Crash Back To DOS)

此功能与 FPE 第 6 项功能相同。

13.DOS 外壳(DOS Shell)

此功能仅 GW 有，目的是暂时退回 DOS，按 Exit 又回到 GW 主界面。它运行很稳定，笔者暂时没发现有游戏用后不正常。

GW32 pro3.0 的命令参数:

/k:用于定义激活热键。

/b=:激活 GW 后(包括 DOSSHELL 状态)多少分钟后变黑屏(范围是 1-60)。

/p=:设置老板屏幕的密码,长度为 1-8 个字母。

/t:禁止时钟同步。

/u:从内存中卸下 GW,注意当有程序比 GW 后加载(如汉字系统)时 GW 不能卸下。

/vf,/vs:设置视频切换速度快慢,遇到显示问题时可以试试。

/altvesa:当 SVGA 卡不与 VESA 兼容时选用。

/comirq=:指定通讯口 IRQ 值。

/fillumb:在某些游戏中要求 UMB 也写入数据时存取功能才正常时可选用。

/gus=:对某些 Gravis Ultrasound 兼容声卡，若 GW 不能正确检测出,可指定端口。

/install:不管内存中是否已有 GW,都加载 GW。

/midi=:指定 midi port,范围是 200-700。

/mouse=:设定是否用鼠标激活，此项也可在 GWSETUP 中设置。

/pcxpath=:设定抓下来的图的存放路径,不指定时为 GW 所在路径。

/sbirq=:设定声卡 IRQ 值,范围是 2-15。

/sbport=:设定声卡端口,范围是 210-270。

/trident=:为了运行得更好,用 Trident 显示卡时,加上/trident=on,否则用 off。

简评:

如果说 FPE 5.0 是游戏修改工具中的 WINDOWS 95 的话，那么 GW pro3.0 就是游戏修改工具中的 WINDOWS NT。GW 的稳定性是有目共睹的,正是这个原因,笔者最喜欢的就是它。它的界面美观,操作方便易用,而且它具有完善的在线帮助(F1),就算完全没接触过它的朋友,也会很快上手。论扫描速度,在高阶字节扫描时,它是最快的;低阶时就跟其它工具差不多。但是 GW 每次只能扫描一个地址，没有 FPE 那么多才多艺;游戏存取档也还不够完善。这些都是 GW 的毛病，希望 GW pro4.0 会还我们一个惊喜!

三、GK97 1.0

GK97(Game Knife)即金山游侠，是金山公司开发的全中文游戏修改工具,作者是袁德俊。一打开 GK97 的主版面,一片蓝湛湛,虽然有点不习惯,可是看到它那全中文界面,心里也踏实了一些。再看看功能,有两项是在别的工具上没有见过的,一是文件扫描,二是英汉词典。以前修改存档文件只有靠 PCTOOLS 这位老大哥，每分析一次就要退出游戏,有错又要重来,非常不方便。现在有了 GK97,你想怎样改都行,不用退出游戏。英汉词典更是符合中国国情了，玩英文游戏的时候，经常遇到不会的单词,查字典又麻烦,不查又不行,现在可好了,有了可以随时唤醒的词典,就不怕英语生词了!还有 GK97 的在线式中文帮助也颇为实用。不过,游戏修改工具最令玩家关心的是它的稳定性，这方面 GK97 v1.0 便有点令玩家失望了。笔者曾在多款游戏中试用,只有 50%能正常修改，其它多是死机，其中有 KKND、MDK 等热门游戏;而 GK97 对 C&C 系列则支持得很好。GK97 可以在 WINDOWS 3.1 和 WINDOWS 95 上运行，可以修改 WINDOWS 游戏。

GK97 无论在操作方式上还是命令参数上与 GW pro3.0 很相似，处处可见 GW 的影子，读者不妨对照一下。下面就为大家介绍这位游戏修改工具中的小弟弟

Game Knife 97 v1.0。

1.内存扫描与编辑(Memory Scan & Edit)

该功能帮你搜索游戏内存中的各种类型数据的地址,并提供直接编辑、修改游戏内存的功能,进入该选项后界面是扫描选择选项。扫描选择包括选择扫描类型,数据类型和扫描范围,也可以进行内存编辑。使用时先将光棒移至选择项上然后按“Enter”键修改,再按“Enter”键确认。玩家应先修改数据类型和扫描范围,扫描类型确认后即开始扫描(注意GK97在扫描16M以上内存的时候结果不可靠,而文件扫描则没有这个限制)。

GK97里有三种数据类型:Byte、Word、Dword。由于一般游戏的数据数值都为几百或几千,所以建议使用数据类型Word字类型。正在扫描某一个值时,如果更换数据类型,扫描将被终止;扫描范围是扫描的内存地址范围,GK97可以自动搜索游戏内存地址,当地址超出范围时GK97会自动改为最大值,建议一般用户用缺省值;扫描类型则有=、+、-、!四种(第一次扫描时只有=一种)意义为:

=:可以输入十进制或十六进制的具体数值,输入空值表示记录当前已经扫描过的地址,在初始态时若不知道初始值,可输入空值。

+:输入具体数值表示增加量,输入空值表示不知道具体增加量。

-:输入具体数值表示减少量,输入空值表示不知道具体减少量。

!:输入具体数值表示变化量(增加或是减少),输入空值表示不知道具体变化量。

灵活地用这些类型,可以实现高低阶混合扫描,虽然FPE也可以实现混合扫描,但是不够GK97灵活。

其它功能键有:

V:查看扫描结果,用此功能则进入扫描结果浏览与修改菜单,扫描结果比较多时此功能无效。进入后,可用方向键和翻页键移动光棒选择地址,按“Enter”键修改选定地址的值,内存编辑器可编辑选定的内存地址,“ESC”返回上层,这时,系统的默认地址为退出时光棒所指的地址。在修改选定地址的值时,系统会自动判断你输入数值的进制和长度,并将输入值和当前值混合后再进行修改。

E:内存编辑,可直接查看、修改内存地址的值,与GW的第4项功能和操作非常相似,这里不再重复。

C:清除以前的扫描结果,重新扫描。

ESC:返回上一级菜单。

2.内存地址列表(Table of Memory Locations)

内存地址列表保存了你分析扫描游戏内存所得结果的列表。在需要的时候,可以分析、修改、锁定扫描后的结果。最多可以储存100个地址。地址列表有以下几项:

锁 Freeze:表示是否锁定地址。

描述 Description:对该地址的描述,以区分各地址所代表的值。

大小 Size:表示地址的长短,与扫描类型相同,并可以转换不同类型地址。

地址 Address:要修改值的地址,可以使用默认值,也可以输入新值。

值 Value:分两项,左边项表示十六进制,右边项表示十进制。

地址列表的操作与GW第3项功能大部分相同(相同的不再重复),此外还有基地址,基地址特征串定位功能。

B:基地址,即利用以前的地址列表,扫描一项就可以确定列表中其它的地址,相当于GW pro3.0中功能3中的Index(见前面说明),GK97中说这是其它工具没有的,其实不然。

T:基地址特征串定位,用途是记录下某个字符串(最好是唯一的),用它作为这个游戏的特征,把它的地址与地址表一同记录下来,以后即使在不同的内存配置下玩此游戏,各个数值的绝对地址已经不同了,但是这个特征字符串与表上其它数据的相对位置是不变的,因此,可以通过确定这个字符串的位置从而确定整个表正确的绝对地址(具体操作因比较复杂,在这里省略,必要时玩家可借助版面帮助)。

笔者花了很多时间才弄懂这个“基地址特征串定位”的含义与操作,觉得很繁琐,其实这个功能是为了弥补GK97的地址表在不同配置下不能通用的缺陷。FPE与GW就不同,它们的地址表在取出时会自动计算偏移量,使其能正确锁定数值,也就是说,它们已经把定位功能自动化了。

3.文件扫描与编辑(File Scan & Edit)

该功能是GK97的首创功能,利用它可以帮助你搜索并修改游戏进度文件中各数值的地址。用“(!)变化”的方式可以查出哪些不是直接将数据大小不变地存到存档中的游戏的数据在存档中的位置。如MONK这个游戏,笔者尝试过所有的游戏修改工具都不能正常修改(都是死机下场,若有哪位仁兄不同意,请赐教),最后用PCTOOLS比较两个只有金钱数不同的存档,找到位置,改了才行。现在,可以用GK97代替这一麻烦的PCTOOLS了!

此功能的操作界面中用方向键和翻页键移动光

棒。回车选中目录或文件，以后的操作只对选中的文件有效，功能键如下：

F10：变更驱动器号更改当前文件操作的硬盘驱动器号（不支持软驱和光驱）。

S：文件显示排序，排序方式有文件名、扩展名、尺寸和日期，可以从大到小，也可以从小到大。

Enter：扫描与编辑选中文件并切换到扫描与编辑界面，以后使用步骤和方法同内存的扫描与编辑相同。

T：地址列表，该功能切换到地址列表功能，使用方法与内存地址列表相同，但加锁功能失效。

Esc：返回上一级菜单。

4. 金山词霸电玩版（Powerword for Gamefan）

开游戏修改工具之先例，首创词典功能。它为你提供了一个词条丰富的英汉词典，当你在游戏中遇到不懂的英文单词时，它能迅速地为你找出答案。《金山词霸电玩版》共有词汇、短语十二万余条，除收录了一些基本词汇外，还收录了部分游戏的常有词汇以及部分军事词汇。该功能不仅能在激活GK97的环境下使用，也可以单独用热键激活，方法是双击热键（缺省是双击右边的“Shift”键）。热键也可以定义，具体格式是GK97/DICT=N，“N”表示被定义的键的名称，详见GK97参数说明。此界面包括三个主要部分：

单词输入栏：在左上部，该栏是输入要查询单词的地方，回车表示重输入单词。

单词列表框：在输入单词时，该框内总显示与已输入字母最接近的单词，有光棒指示，用方向键和翻页键可以移动光棒选择单词。

单词解释框：该框内显示单词列表框中光棒所指的单词的中文意思。

F1：可以得到一些关于解释框的帮助。

F2：字体繁简切换，可以方便不同习惯的用户。

F10：恢复游戏画面（只在驻留内存的情况下有效）。

ESC：返回上一级菜单。

5. 当前屏幕（View Current Screen）

用于观看当前的游戏屏幕内容。当你忘记你要修改的值的时候，用此功能可以查看，同GW第9项功能，但只在DOS环境下有效。

6. 老板功能（Boss Screen）

老板功能可以用其它界面隐藏你的游戏，老板屏幕文件为工作目录下的GK97.BOS，若工作目录无此文件，则程序将弹出时的屏幕保存为老板屏幕，这与GW差不多，也可以用图形画面作老板屏幕。老板屏幕设有口令，缺省值为“GK97”。用GK97/P参数可更改屏幕口令。此功能只在DOS环境下有效。

7. 游戏速度（Game Speed）

此功能与GW的功能6相同，并且只在DOS环境下有效。

8. 驻留游侠/返回游戏（Escape to Resident/Game）

把游侠驻留在内存中，或退回游戏。只在DOS环境下有效，在WINDOWS环境下，不要使用此功能，否则会造成GK97的使用中断，游侠也不知游到哪里去了。故WINDOWS环境下应该使用Alt+Tab键，或用Ctrl+Alt+K键切换。笔者认为此功能不完善，玩家习惯了DOS下按Esc键退出，一下失手，容易错按Esc导致GK97消失，前功尽弃，这样甚为不妥，何不学习一下FPE呢？看来在WINDOWS上运行还要进一步改进。

GK97命令参数：

/kN：定义GK97激活热键，与GW完全类似，新增了rshift，lshift（左/右上档键），不支持“F10”（虽然说明书上说可以）。

/dict=N：定义《金山词霸电玩版》热键名称，N表示热键名称，热键表示方法与/KN参数中的“N”的表示方法相同。

/w：用此参数可以使“游侠”更好地在WINDOWS环境下使用。

/mouse=on、/mouse=off、/ps2mouse：设置鼠标激活功能，缺省值为OFF，使用ON参数后，在GK97驻留内存时同时按下鼠标的左键和右键可调出主界面。/PS2MOUSE为调用PS/2鼠标。

/altvesa：击活时不复位SVGA视频窗口（如是在SVGA方式下弹出，出现屏幕混乱，可试加上此项）。

/t：激活GK97时不终止时钟，让游戏同步运行。当从GK97返回游戏时，若游戏速度变得不正常，可试用此参数。

/u、/p=、/trident=on/off、/midi=、/sbport=、/sbirq=：这几项参看GW参数设置（注意声卡设定要与AUTOEXEC.BAT中的设置一致）。

简评：

作为一个刚出世的小子，有这般十八般武功，能与两位老大哥作一番比试，已算不错。它独创的英汉词典和文件扫描堪称一绝，而它灵活的扫描方式更是独步天下。还有就是在汉字系统如UCDOS、TWAY中，GK97可以直接激活而没有任何问题，而FPE和GW在汉字环境下激活时会花屏，要用Ctrl-F7退到西文方式激活才没事，这说明了GK97符合国情的一面。但是我们应该看到，差距仍然不小。最明显的是稳定性远不及GW与FPE，又没有强行退出游戏和抓图的功能，界面操作有点

乱，这些都有待改进。

四、后话

三种游戏修改工具在只占用基本内存的游戏中表现都出色，但是在保护模式游戏中，FPE 有时出现花屏和死机，GK97 更是力不从心，只有 GW 仍然很稳定。就笔者经验，除了 MONK 外，GW 几乎所向无敌。在这场大比拼中，GK97 稍逊一筹，不过发展潜力很大，而 FPE 与 GW 不相伯仲，打成平手。

就笔者来说，改 RPG 游戏，如仙剑、炎龙骑士团一般用 FPE 5.0。因为要扫描的项目多，而且 RPG 游戏一般不复杂，FPE 5.0 胜任有余；而改动作型游戏，如 Quake、Tsd，则用 GW pro3.0，为的是它的稳定性。对于 WINDOWS 游戏，就只有 FPE 5.0 和 GK97 两种选择了。另外，用 FPE 5.0 作 CD 播放器、用 GW pro3.0 作 DOSSHELL、用 GK97 作驻留英汉词典，均是上乘之选。皆因它们的激活能力比普通的程序，如 CDplayer、PC-TOOLS、Yldict 等要强得多，即使处于复杂环境一样应付自如。

注："*"表示拥有此功能

	FPE 5.0	GW pro 3.0	GK97 1.0
界面	好(英文)	好(英文)	一般(中文)
稳定性	较好	很好	一般
激活能力	超强	很强	强
占用内存	13K	13K	26K
鼠标激活	*	*	*
老板功能	*	*	*
游戏速度调节	*	*	*
内置英汉词典			*
内置CD播放器	*	*	
游戏存取		*	
文件管理器	*(仅WINDOWS)中	*	
文件编辑器	*(ASCII,只可看)	*	
扫描文件			
DOS外壳		*	
Win31, WINDOWS 95支持	*		*
地址锁定	*(36个)	*(90个)	*(100个)
自定义激活键	*	*	*
字,双字扫描	*		*
高低阶混合扫描	*		*(灵活)
多址同时扫描	*		
强制退出DOS	*	*	
抓图	*(gpe,gif,txt)	*(pcx)	
自动调节扫描范围	*	*	*
地址表自动定位	*	*	
在线帮助		*(英文)	*(中文)

(上接 27 页)

Windows Workgroup 或 LAN Manager 服务器的协议)。

5. 如果没有 4 中所说的 NetNEUI 协议，请用"添加"一项，然后选"协议"，再选"Microsoft"，其中就有这一项协议，双击它即可(重新启动系统才能使它生效)。

6. 如果已经有了 NetNEUI 协议（NetNEUI－>NE2000 Compatible)，我们单击框中下面一项（或者叫按钮)"文件和打印机共享"，选中"能够提供他人访问我的计算机的权限"，当然如果这台电脑上连有打印机，也可以再选中"能够让其他人打印到我的打印机上"。

7. 这时候按确定，计算机将会重新启动系统。

两台电脑都按此法设置即可。注：有时候系统提示将重新启动时却往往会死机，使得设置未能生效。最好在系统提示重启时选 N，然后用"开始"中的"关闭计算机"关闭，再 Reset 较好。

8. 一切都就绪重启后，两台电脑中的"网上邻居"会见到这两台电脑的名称，例如笔者的就是"586"和"486"。但是，选中某一台后却空空如也。事情还没有全部完成。

9. 用"我的电脑"选中 A 驱或 C 盘(单击)，然后用鼠标右键弹出菜单选"属性"(在文件那一栏选"属性"是等效的)，这时我们的属性菜单中会多出一项"共享"，选中它，会选出相应的菜单。选中"共享为"，然后在"共享名"处写上喜欢的名字(当然可以用默认的盘符)，在下面的"访问类型"中，有只读(只能读出)、完全(能读能写)、用口令访问三项，如果在自己家中，为了省事，可以用"完全"，这样在一台电脑上可以随意地操作、修改另一台电脑上的内容。

10. 依 9 条所述类推，将软驱、硬盘和光驱都设置好。

经过以上 10 步的努力，笔者的那台"破旧"的 486 可以利用"全副武装"的 586 上的所有外设，包括光驱、软驱和打印机了。

相信大家对 WIN95 的 32 位操作系统体会很深，用它来互相拷贝、操作文件，比任何加速的 CACHE 软件都要快。

如果通过拨号网络用 MODEM 来连接两台异地的电脑，则如在家中一样方便。♬

声　明

本刊 1997 年第 8 期"百花园"栏目所刊《如何激活 WINDOWS 95 的高级电源管理功能》(作者于建原)一文属一稿多投（《电脑报》1997 年 4 月 18 日第 15 期第 6 版)，对此，我们郑重宣布上述作者的稿件三年内本刊将不刊用，并对由此给各位读者带来的不便深感歉意。

天骄补丁铺

天骄创作室

哇，随着九月号上小铺的开张，我们收到了许多读者热情洋溢的“伊妹儿”(E-mail)，但看来有不少朋友没有弄清我们开设这个栏目的主旨，在此我们觉得有必要进行再一次的阐明。由于受条件所限，国内大多数GAME玩家都没有机会在INTERNET上尽情“冲浪”，而我们因为工作需要(比如搜集游戏信息与最新情报)，经常在网上漫步。不经意间我们在一些游戏杂志网页、公司网页甚至BBS上找到了许多专门为热门游戏而制作的奇异东西，包括附加功能程序(Add-on)、修正升级程序(Patch)、修改器(Trainer)、地图编辑器(Map Editor)、存档文件编辑器(Save Editor)以及其它的具有古怪功能的补丁。在享受这些“宝物”所带来的额外游戏体验的同时，我们想到了将这份欢乐也带给无条件上网的玩友们。感谢《大众软件》热情提供“场地”，使我们这个小小心愿得以实现。所以，本栏目中介绍的所有补丁，都应该在同期杂志的配套磁盘中找到。因此我们自己既“不零卖”也不“统一发行”，这些程序本为共享软件，我们又怎敢借此牟取暴利，更何况小编们每月总偷偷塞给我们不菲的稿酬。因此请玩友不要再询问地址，更不要汇款啦，只要购买Popsoft配套磁盘便可。其实受磁盘容量限制，我们有时还真的很为难，许多上佳补丁都超过了1.44MB，忍痛割爱之余在编辑栏目时还得注意“质”与“量”的平衡。我们一方面希望Popsoft配套光盘早日推出，另一方面也期望广大网络玩家一起参与，将自己寻觅到的“体小物美”的补丁奉献出来，使小铺货源充足，当然作为店主的我们也一定会重重酬谢的，欢迎通过伊妹儿与我们联系。

一、地下城守护者修改器

(Dungeon Keeper Trainer)

在今年亚特兰大举办的E3大展(Electronic Entertainment Expo)上，轻松捧走“最佳电脑游戏”(Best Game—PC)桂冠的牛蛙出品的《地下城守护者》(Dungeon Keeper)，在国内也已经引起了一股强有力的热潮。许多朋友纷纷在信中询问我们游戏的过关技巧，看来大魔王也不那么好当啊！在此我们向大家奉献一款威力强劲的《地下城守护者修改器》，它是由Irakis&Fli7e编写的。找到配套磁盘中的DK95TRN.ZIP文件，它向玩家提供了四项十分有用的功能，其中包括“无限黄金”(Unlimit Gold)、“所有房屋”(All Rooms)、“所有魔法”(All Science)、“所有机关”(All Handicraft)等。对于一个刚“登基”的新魔王来说，这无疑为你的黑暗统治提供了坚不可摧的屏护。最后说明一点，此修改器只能在WIN95下运行，不要弄错了。

二、双子星传奇Ⅱ修改器

(LBA2 Trainer)

朋友，还记得我们的老伙计特文森(Twinsen)吗？在阔别了两年多之后，智勇双全的特文森又来到了我们的身边，双子星上的不朽传奇又一次将在玩家们的手中谱写出新的篇章。不过这一次的黑暗势力之强大远远甚于当年，孤身闯龙潭的特文森看起来是那么地人单势孤。为了帮助玩家早日爆机，我们特地找来一款Trainer，凑巧的是它的作者又是Irakis&Fli7e，也正因为如此，它与《地下城守护者修改器》的界面几乎一模一样，自然地，这也是一款FOR WIN95的程序。

找到配套磁盘中的LBA95TRN.ZIP文件，它向玩家提供了五项实用的功能，其中包括“无限金钱”(Unlimit Money)、“无限生命”(Unlimit Lives)、“所有钥匙”(Unlimit Keys)、“无限魔力”(Unlimit Magic)以及“几乎所有的物品”(Nearly all Items)。另外，考虑到即使拥有以上特殊能力也不一定就能顺利通关，我们在ZIP文件中还添加了一篇DarkSphere撰写的英文流程攻略(Walkthrough)。如果你等不及下一期由流星雨工作室精心创作的全攻略

的话,就先拿这篇流程攻略解解渴吧。

三、雷神武器库
(Many Guns for Quake)

继上期介绍的"雷神足球"(Quake Soccer)后,许多朋友来信问及是否还有更多的关于Quake的补丁程序。其实这些Quake的补丁程序有专门的名称,叫做"Quake Command",简称"QuakeC"。网络上关于QuakeC早已形成一个热点,各类精品佳作更是涌现不断。我们将在今后各期中陆续介绍其中的短小精悍之作,相信绝对会令玩家们眼界大开的。记得当年有游戏评论员曾点评Quake中的武器设计不算精彩,的确没错。不过当挂上"雷神武器库"后,一切就不再是那么回事了……

首先在你Quake游戏所在的目录下建立子目录"\QUAKE\GUNS",然后将磁盘中的MANYGUNS.ZIP文件解压到其下。以后在进行游戏时请以"quake -game guns"的命令启动游戏。

武器库在哪里?好,不用急,先在游戏中键入"~"激活欺骗模式,再输入"IMPULSE 9"。现在你随便多按几下键盘上方的"1至8"数字键,发现有什么不同?对,不用怀疑,你已经拥有了多达二十六项威力迥异的武器装备,除去游戏原有的八种武器,其余的十八项皆为全新的、不同凡响甚至闻所未闻的杀人利器。

1.一号武器库

当你反复按动数字键"1",你将能选择使用四种武器:大斧(AXE,此为初始武器)、抓钩(GRAPPLE)、炸药背包(BACKPACK)以及炸药人(HOLOGRAM)。"抓钩"既是杀人武器,也是实用工具。比方抬头瞄准上方,将抓钩抛射上去,等其卡在屋脊上之后,按住发射键不放,你就会被拉到天花板。此招让你有充分的机会从四面而来的包围圈中逃脱,并从容地解决徘徊在下方摸不着头脑的敌手。在死亡竞赛中如果对着另一位玩者发射抓钩,便可以把对方拉到面前,并用你手中的大斧好好地修理他。"炸药背包"形同普通背包,但实如强力地雷。当死亡竞赛中的对手高兴地向其跑来时,我想你的目的也已经达到了。"炸药人"则更为歹毒,按下攻击键便能制出一个与自己一模一样,只是不会动弹的假人。当再次按下攻击键时便能引爆炸药人,同时当他遭受攻击时也会自行爆炸。

2.二号武器库

当你反复按动数字键"2",有两种武器让你选择使用:单管猎枪(BOOMSTICK,此为初始武器)和火弹枪(BLASTER)。"火弹枪"能射出火弹,使敌人身遭火焚。

4.三号武器库

当你反复按动数字键"3",有两种武器让你选择使用:双管猎枪(BUCKSHOT,此为初始武器)和超级火弹枪(SUPER BLASTER)。"超级火弹枪"功用与火弹枪一样,但威力有所增强。

4、四号武器库

当你反复按动数字键"4",有两种武器让你选择使用:钉枪(NAILER,此为初始武器)和纵火器(BLAZEGUN)。"纵火器"会在子弹前进的轨迹上产生一排火焰,但有距离限制。

5.五号武器库

当你反复按动数字键"5",有两种武器让你选择使用:三管猎枪(BLACK&DECKER,此为初始武器)和超级纵火器(SUPER BLAZEGUN)。"超级纵火器"基本功用与纵火器一样,但距离限制稍长。

6.六号武器库

当你反复按动数字键"6",将有五种武器供你选择使用:手榴弹发射器(GRENADE LAUNCHER,此为初始武器)、即时炸弹(PIPEBOMB)、冰冻枪(FREEZEGUN)、强力地雷(PROXIMITY BOMB)以及散花弹(FIREWALL)。"即时炸弹"威力强大,刚射出时并不会爆炸,而当第二次按下攻击键时才会引爆。"冰冻枪"会使中弹敌人先冻结数秒,然后血肉横飞。"强力地雷"在射出后一定要立即走开,迟了自己便会被炸上半空。"散花弹"在射中目标一次爆炸后,还会冲上半空天女散花,杀伤面积相当大。

7.七号武器库

当你反复按动数字键"7",将有五种武器供你选择使用:火箭筒发射器(ROCKET LAUNCHER,此为初始武器)、GIB枪(GIBGUN)、闪光枪(FLASHGUN)、折射飞弹(HOMING MISSILE)以及制导飞弹(GUIDED MISSILE)。"GIB枪"击中敌人后,对方不会立即死亡,而是挣扎狂呼数秒后才血溅一地。"闪光枪"能够放出强烈光芒,使敌人暂时失明。"折射飞弹"在未击中敌人前,不会先行爆炸,而是在墙壁间弹射飞行,直至遭逢敌兵。"制导飞弹"在射出后,玩家可以控制飞弹走向,追踪歼灭敌人。

8.八号武器库

当你反复按动数字键"8",将有四种武器供你选择使用:光电枪(LIGHTNING STAFF,此为初始武器)、变形光电枪(PLASMA STAFF)、BFG枪(BFG-9000 STAFF)、火球枪(FIREBALL SPELL)。"变形光电枪"可以发射出大枚光弹,"BFG枪"则能发射大威力的激光栅,而"火球枪"发射的是极其厉害的火球飞弹,当然这也是一种特殊弹药,用完后不大容易进行补给。

怎么样,当你端着这些只会出现在阿诺德·施瓦辛格手中的超级利器在Quake世界中冲杀时,也许再也不会埋怨Quake世界中的武器不够丰富吧。

一、自己设计贺卡

当你拥有一台属于自己的计算机和一台彩色喷墨打印机的时候，是不是想将满心的喜悦制成贺卡送给朋友分享呢？The Print Shop 软件可使您的梦想成真。

1.简介

The Print Shop Deluxe 2.0 for Windows 是 Borderbund 和 ImageBuilder 公司 1994 年的产品，可以设计贺卡(GreetingCard)、信头（LetterHead)、签名（Sign)、日历(Calendar)、标题（Banner)、标签（Labels）以及名单(NameList)。使用 Print Shop 是一件开心的事，因为 Print Shop 会一步一步地指导你的设计。Print Shop 的设计过程简洁明了，即使是第一次使用它，也可以在短短的十分钟内设计出一张美观大方的贺卡。

2.初步创作

首先就让我们来用“十分钟”设计一张贺卡吧。

第一步：选择设计的类型是贺卡(Greeting Card)。

第二步：选择贺卡的开合方向（Orientation)。Print Shop 有纵向和横向两个开合方向，又将内页分为全页或半页形式，所以一共有四种设计模板。

第三步：选择正页(Front)的背景图案(Backdrop)。

第四步：选择设计对象的版面排布（Layout)。Print Shop 把标题（Headline)、文字（Text)、方框图像（Square graphic)、竖条或横条图像（Column/ Row graphic)、边框(Border)等都统称为设计对象(Object)。Print Shop 已经作好了 25 种示范版面供你选择。

第五步：现在进入正式工作平台。用鼠标双击各个对象，就可以开始输入文字或选择装饰图案。对文字你可以选择字体、字形、颜色、效果等，但只能输入英文。对汉字必须另找方法输入，笔者后有介绍。

第六步：Print Shop 的各个对象相对独立，你可以像对 Windows 中的窗口一样放缩和移动它们。现在调整各个对象的大小和位置至你满意的效果，然后点右下角的翻页去设计内页(Inside)和背页(Back)。当然这是从第三步开始的重复工作。

第七步：设计完毕，存盘，打印。看着自已亲手设计的美丽贺卡慢慢从打印机中吐出，你是否也和我一样心里充满了喜悦呢？最后别忘了，要两次对折好后才是一张真正的贺卡。

3.深入设计

虽然利用 Print Shop 提供的预设版面，你可以快速地创作出满意的贺卡。但你也许更向往的是在一张洁白的纸上自如地挥洒，Print Shop 自然不会限制你的想像力和创造力。

(1)对象的设计

修改背景：选择 Project 菜单的 Change Backdrop 项。

修改版面：选择 Project 菜单的 Change Layout 项。

删除对象：单击要删对象，按 Del 键。

拷贝对象：单击要拷对象，按 Ctrl + D 键。

增加对象：选择 Object 菜单的 Add 项，再选择要加入的对象类型。

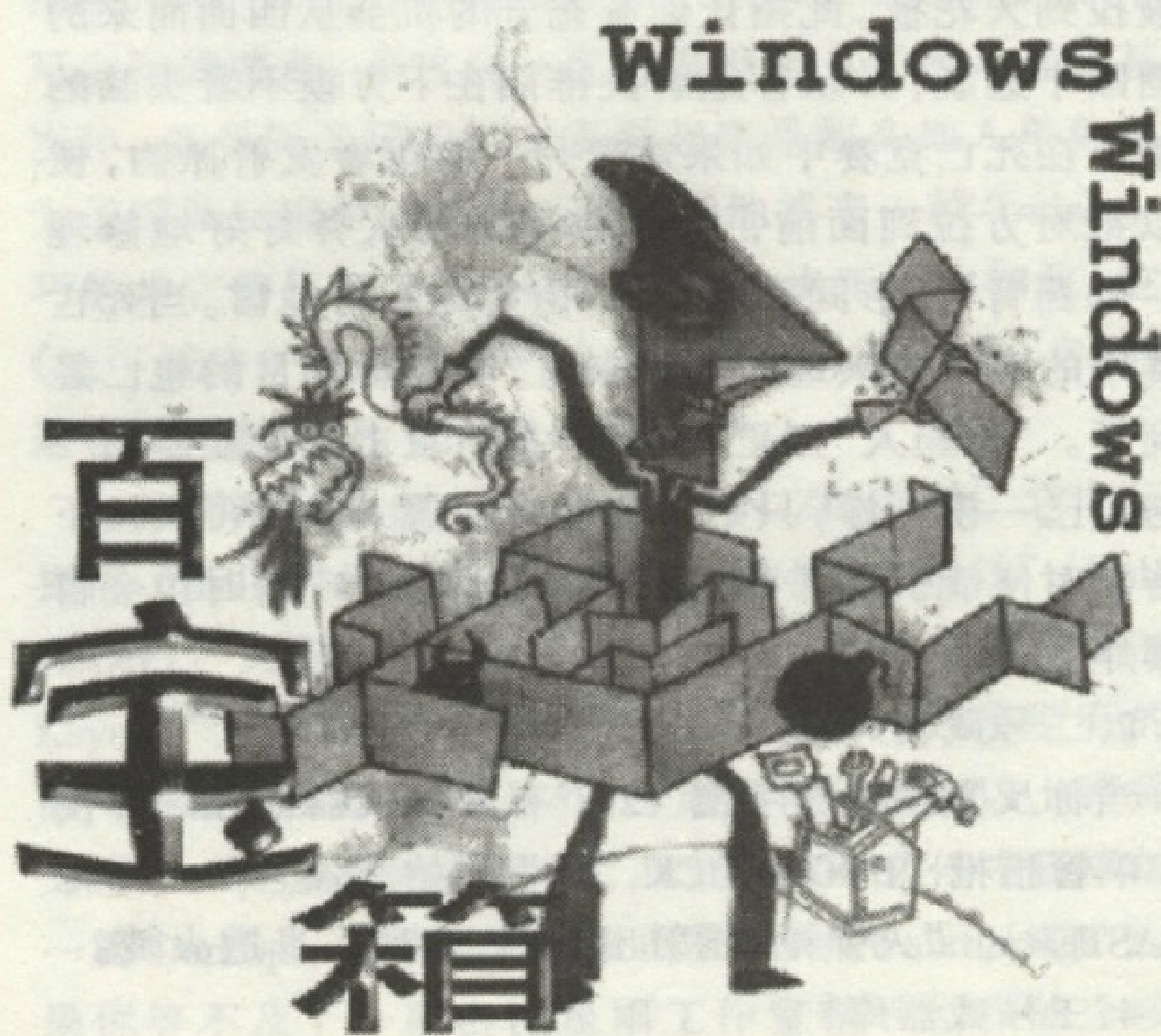
旋转对象：选择 Object 菜单的 Rotate 项，再选择 Other，那儿有一个“钟表”，你转动指针，所选对象即随之旋转。

对象的锁定和解锁(Lock/Unlock)：如果你已设计定型一个对象，那么可选择 Object 菜单的 Lock 功能将之锁定，使其和背景融为一体。除非再解锁，否则不能对之进行任何修改。

(2)标题(Headline)和正文(Text)

标题和正文是贺卡最重要的内容，Print Shop 自然提供了强大的修饰功能把它们做得漂漂亮亮。首先介绍标题。

修饰标题的功能主要有字体（Font)、形状（Shape)、效果（Effect)。Print Shop 提供了众多的字体，又有加粗(Bold)、斜体(Itatic)效果，相信总有一款使你满意。它预设了 21 种形状，姿态百出、怪模怪样，却正是我们设计所需。



在“效果”(Effect)的滚动条上拖动，可以见到Print Shop预设的26种效果。如果你并不满意，那么选择“用户自定义”(Customize)来修改其色彩、轮廓、阴影等。

Print Shop的轮廓有平滑（Plain）、细线（Thin Outline)、粗线(Thick Outline)、高亮(Highlighted)四种；阴影分为“无阴影”(No shadow)、“下投阴影”(Drop Shadow)、“实阴影”(Block Shadow)和轮廓(Silhoutte)。对阴影可在“方位”(Position)里选择投影方向。下面主要介绍一下字体色彩的“Blend”功能。它是一种填充(Fill)方式，将两种颜色逐渐混合过渡，产生特别色彩。Blend有四个方向：从左至右(Blend Across)、从上至下(Blend Down)、中心发散(Blend Radiant)以及双层方式(Double Blend)。

相对标题，正文的修饰花样少些，只有字体、字形(Style)、大小(Size)、对齐方式(Justification)和色彩。

正文的加粗、斜体、下划线（Underline)、阴影(Shadow)都是Style的内容。正文可以从垂直(Vertical)和水平（Horizontal）两个方向进行上下或左右或中心对齐。编辑正文时，按“Preview”钮可以预览效果。如果实际正文框容纳不下你的文本，那么你得修改字体大小或加大正文框界。

Print Shop制作了一些示范贺卡，在你“Open”打开文件时选择“Show ready made files”就可见到它们。不妨去欣赏一番，相信你会惊叹原来如此简单的组合就可以创造出如此惊人的效果。我想，受了启发的你的设计水平一定又上一个台阶了。

4.汉字输入

作为中国人，自然要输入汉字祝语，但非常遗憾的是Print Shop不支持汉字。笔者用PWindows 3.2和中文之星2.5的输入到标题和正文的汉字都变成了不可识别的乱码。可能是Print Shop只能使用可产生各种艺术效果的英文字库的原因，所以笔者不得不另寻办法，通过Object菜单的Add项中的Import功能，将已做成BMP文件的汉字祝语以贴图方式增加到贺卡中。具体的做法是先用Windows的“画笔”写入汉字祝语，存盘生成BMP格式的文件后，再由Import调入。

但要注意三点：

(1)画笔中的BMP图像大小缺省值是640×480，你得修改以适合汉字祝语的大小：选择Image(图像）菜单中的Attrib(属性)，修改Width(宽度)、Height(高度)。大约75×70的BMP图像就可以容纳一个48点阵的汉字。

(2)如果是少量的汉字，不妨一个汉字做一个BMP文件。若要追求特殊效果，可以先用中文之星的“艺术汉字”设计好，再经过剪贴板拷贝到画笔中，再以BMP格式存盘。

(3)经Import增入的BMP图像一样可以移动和放缩，但它会覆盖住背景。

通过上述方法，我们就可以轻松自如地输入汉字了。最后要提及的是，既然Import可以增入任意的BMP图像，那么你是否想到了可以由此突破Print Shop的图库限制，去任意设计自己钟爱的背景和画面？

快去设计吧！当你把满载爱心的贺卡送给心爱的朋友的时候，我也就可以分享一份你的快乐了。

北京　言炎

二、卡片管理工具BusinessCards

Windows自身虽给我们提供了记录资料信息的卡片盒程序，但其功能十分有限，只能完成一些较为简单的资料记录工作。而这里要向大家推荐的BusinessCards卡片管理工具，不论从操作界面还是功能上都要较其高出一筹。

启动执行Bcards.exe文件后，在确认提示窗口后正式进入操作窗口。现在你可以在每张卡片上记录下你想记录的所有信息资料。除了记录常规的文字资料外，你还可以选择使用工具条中的Attach(附加)工具或直接按下F4功能键，在弹出的附加项目窗口中，选择ADD(新增)按钮，在其对话窗口中，利用Browse(浏览)键，选择出需要附加的项目文件，附加文件可以是任何类型的文件。被选择的文件会自动填入File Name(文件名)框中，为以后更好更直观地获得附加项目的信息，你可以在Description(说明）框中加以文字说明。在这个窗口中还可对项目打开或运行时的窗口状态显示进行选择。在带有附加文件的卡片上，将有一个回形针标记，以后只须点击此标志，即可打开附加项目窗口，你就可以自由地查看或运行附加文件。对于创建好的卡片文件，用户可以自定名保存。此外，本软件还具有很好的兼容性，原先所作的WINDOWS卡片资料，均可十分正常地被识别使用。

由于可以录的卡片资料数量很多，难免不出现查找困难，于是作者提供了一个很好的资料搜索工具，你只须按下F3键，即可激活搜寻窗口。在For对话框中填入要查找资料的信息，原本用在数据库中的模糊查询技术被其很好地运用了，所以只须填入待查资料的部分资料即可。除此之外，作者还将卡片文件的组织，显示方式，

字体选择等等功能提供给了用户，使得我们可以自行调整，以获得更具个性化的操作。其它功能请参阅HELP文件。　　湖北　彭刚

三、关闭WINDOWS系统的小工具
——EXITER FOR WINDOWS 3.X

习惯了使用WINDOWS95的用户一定对WINDOWS 3.x感到不满意，WINDOWS 3.X居然没有"开始"钮，更别说"关闭系统 ..."了，所以就有了EXITER这个小工具。运行它之后会出现一个浮在屏幕顶端，只有四个加速钮的工具条，从右至左分别为：

1. 退出WINDOWS
2. 重新启动WINDOWS
3. 重新启动计算机
4. 退出EXITER

用鼠标右键击工具条就可以设置EXITER：

STAY ON TOP：总在最顶端

CONFIRM EXIT：需要确认操作

CLOSE：退出EXITER

EXITER是用DELPHI编的，只要一个EXITER.EXE就可以用了，其它文件是DELPHI的源程序，可供有兴趣的朋友使用。　　武汉　东风

四、Help to RTF V2.01

这是一个可以将HELP文件转换为RTF格式文件的软件，没忘了吧，帮助专题源文件就是RTF格式，所以你可以利用这款软件将HELP文件反编译，在Word中打开其专题源文件，学习人家制作HELP文件的技术。

安装：在Windows下运行程序hlp2rtf.exe即可。

运行该软件，单击Continue，接下来在列表框中选择要转换的HELP文件或单击Scan开始搜寻硬盘上的HELP文件，并且可以打开该HELP文件观看。选好文件后，单击Convert就开始按缺省设置转换。或者单击Continue进行转换设置，依次为（各大选项中的2个小选项是互斥的）：

Select output format

Prepare for printing：准备打印，即将HELP文件中包含的图形存在RTF文档中，所含的脚注被忽略等等。

Prepare for re-compilation：准备重新编辑，即将文件中所含图形以SHG、BMP、WMF文件存储，创建一个对应的HPJ项目源文件，保留脚注及分页符。

Splitting

Create only one RTF-File：创建一个RTF文件。

Split output into several Files：字处理软件处理一个非常大的RTF格式文件可能会出现问题，所以Help2RTF提供这个功能，它可以把一个大的RTF文件分割成几个小的RTF文件。

Segmented Hypergraphics

Create SHG-files：图形热点被保留，存储为SHG文件。

Create BMP and WMF files：图形热点被存储为WMF或BMP文件，跳转部分被列出。

设置好后就可以按你的意愿进行HELP文件的反编译了。

根据笔者使用来看，这个小软件还是很不错的，但反编译得到的RTF文件各专题的标识字符串以及浏览号和原来不一致，而是按一定规则自行设定的，可这不会影响你学习HELP文件的编制方法。　　北京　小青

五、Help to text V1.0

这是一个将HELP文件转换为文本(Text)文件的共享软件。正如软件作者所说的，很多朋友希望将帮助文件或它的其中一部分内容打印出来，使用Help to text可以满足你的要求。

运行hlptxt10.exe，各按钮功能如下：

Help file...：单击此按钮，弹出打开文件对话框，可以选择要进行转换的HELP文件。

Text file...：单击此按钮，可以设置转换后的文本文件名称和存储路径。

Text output：选择此项，将文本文件按Text file设置存储。

Printer output：选择此项，将文本文件输出至打印机。

Topic Range(可选项)：在Start和End文本框中可填入你想进行转换的HELP文件专题起始号和结束号，比如分别填入2和5，则只转换该HELP文件的专题2到专题5。

设置好后，单击Start就开始转换。单击View text可以查看转换后的文本文件。

Configure Viewer...：设置用来查看文本文件的程序，缺省为Windows中的写字板(Notepad)。

单击Cancel结束程序运行。

北京　小青

网络闲话

——透过 INTERNET 的思考(三)

北京 一兵

建设中国人自己的网络

Internet 网络(以下简称网络)惊人的发展速度,使得无论是它的缔造者——凭借高新技术不断渗透到全世界的美国人,还是紧紧追赶以免再次失去与世界接轨契机的中国人都感到意外,甚至感到难以驾驭,难以预知它的未来。

确实,短短六年的时间,网络已从一个咿呀学语的婴儿,迅速成长为一个超乎人们想象的庞然大物。全世界的人都在关注着它,每一个人都看好它;但同时对网络的发展方向又有许多的不解和困惑。在带来信息高速澎胀的同时,也带来了网络垃圾的泛滥;在带来打破时空的沟通时,也带来了许多现实社会中的道德和法律无法约束的怪事;在带来最新最快的世界高新信息产业的技术时,也带来了信息强权、永远追赶不上的“夸父之日”的现象。甚至有人说,鼓吹的“全球信息化、数字化”,实际上是“全球西方化、美国化”,英语成为网络中的主宰性语言,美国文化成为网络中的霸主文化。其实任何事情都有它的两面性,中国有着如此悠久灿烂的文化历史,网络是她的掘墓者吗?笔者的意见——当然不是。当计算机技术飞速发展的时候,有些人感叹电脑将成为汉字的终止符,可是汉字信息处理业却仍在蓬勃地发展壮大着,甚至不可一世的微软也要在它许多的软件中加入中文版。网络是一种契机,是借以宏扬中国文化的有力工具,也是对目前许多痴迷于老外先进技术并以此为傲而对祖国文化日渐淡忘的年轻一代的一种鞭策。是“中国失望”论者们该清醒的时刻了。

1.中国人,来了

电视台日前采访著名歌唱演员(现在叫歌星)苏小明时,苏女士的一句话代表了许多炎黄子孙的共同感受:“外国人了解中国,很大途径是通过中国的电影”。不是吗?普通的中国人在了解美国时,不也正是从好莱坞的大片、NBA 的盛况为出发。如果想在传统媒体和技术(电影等等)上对全世界具有影响力,对中国来讲难度很大。而计算机网络的发展,对中国来讲恰恰是一次难得的机遇。

笔者在和一位夏威夷友人第一次用 E-mail 通信时,他的惊奇并没有使我得意,却反而使我感到难堪。他们不能接受中国为什么也有这样快的发展速度?正象现在许多城市青年不能接受被他们称为“老土”的农民朋友逐渐富起来,出入他们想都不敢想的宾馆饭店一样。因为他们根本就不了解!而我辈计算机的爱好者,没有理由不去面对这次世界性的挑战,去进一步改变祖国在“老外”眼中的形象,应该通过网络大声地告诉世界:“中国人,来了!”

2.国家大事,从我做起

当然,全国性信息产业化,是需要政府乃至每个公民努力的。这需要财力、物力、人力还有时间。在这些条件没有成熟之前,我们应该做些什么呢?

宏观的大道理是讲不完的,简单地讲,中国的计算机爱好者们,应该同心协力,共建起一个个中国人自己的信息平台。具体到每个人,都应努力地独立地或者合作建立起中文化的站点,无论是 BBS,还是 WEB。

3.本末没有倒置

资料表明,Internet 网络终端用户在全世界已达七千万之多,而五分之三在美国。亚洲的发展非常缓慢,新加坡和马来西亚算是佼佼者,日本虽然拥有着世界级的高科技,但是,一向是“拿来主义”的东瀛之邦在发展如此迅猛的网络面前,反应就显得有些迟钝了。中国香港有六十万用户,宝岛台湾也在提倡着一个三百万人上网计划,他们的网络发展十分迅速。而大陆呢,到目前为止,充其量只有区区五十万用户,拥有着世界五分之一人口,其百分比就不用细算了罢。

那么原因何在呢?有人说是国家正处在发展期,饭要一口一口地吃,事要一件一件地干。可是,现在全世界都在紧追信息时代的脚步,想让信息时代停下来等一等正在发展的中国人,是不可能的事情。无论如何,网络必须要发展,这就象围棋中的一个术语“气合”,意思是说,无论现在是什么情况,无论将来会发生什么,这一步,必须要走!

许多人还将网络视为电脑上的神秘岛。电话的普及、电脑的普及、网络服务提供商(ISP)的发展,都起着一定的作用;电脑知识的普及、全民素质的提高,也有待进一步实施。可是,笔者认为,关键问题在于:没有足够数量的、优秀的、中国人自己的网络站点,是无法引起这些连锁反应的。有些人会问,这不是本末倒置吗?没有电脑电话,何谈网络?笔者以电视举个例子,现在大陆电视机占有率已经达到80%,绝对数字就更可观了。家家有电视,也买得起,为什么呢?因为电视频道的增加,电视台节目内容质量的提高,刺激电视机市场的发展。如果中国只有一家电视台,每天在播放着与人们生活毫无关系、毫不感兴趣的话题,试问,有谁会去买电视机呢?说了几千年的中国话,有谁会因为要上网而自学英文去面对那些与己无关的所谓信息呢?

4."叫好不叫座"的中国网络

将人们搓大餐的钱掏出来、将人们围在麻将桌前的时间拿出来,才会有规模化的网络,才会有中国信息业的发展(不是笑谈!)。然而,在市场经济发展的今天,不可能去运用政府手段来控制,只能依靠更精彩、更方便、更实用、更吸引人的中国网络站点,去召唤人们加入信息数字化的行列。笔者有个台湾的网友,根本就不懂计算机,完全是想通过网络多认识一些朋友,多交流一些平时难以交流的思想,改变一下千篇一律的生活方式,在WIN95等越来越友善的界面的帮助下,在一些好心朋友的帮助下,他上了网,而且在网中越来越熟练,越来越离不开。可是,当我以为他是电脑高手,问及他一些WIN95的问题时,他惊异地问:PC和WIN95不是上网的工具吗?怎会有这许多的用处?

目前计算机业的发展,正是向着这种越来越简单、越来越方便、越来越容易接受的方向前进着。无论是WEB TV还是NC,无论是领头羊微软还是突出奇兵的SUN,都是本着这个原则。在网络发展的时代,没有任何人、任何公司、任何国家可以去逃避它,可以去忽略它,可以去统治它。只有一条路可以走:顺应它的发展。面对炒得火热而大家都在观望的网络市场,只有建设好中国化的网络站点,才能促进中国信息产业的发展,这正是水到渠成的道理。如果先挖好渠,再去找水源,那么中国的网络市场永远是"叫好不叫座"的。君不见,许多国家办公机关的电脑,只能充作打字机或游戏机使,难以产生象网络这样巨大的信息效益。而我们平时用惯了的电视机,普通用户又有几人懂得它的内部构造和故障排除呢?

总在说中国的市场巨大,潜力无限,可是,用什么才能敲开这扇藏着无数梦想的芝麻之门呢,用什么才能激发起那几千亿元的购买力呢?

5.无怨无悔的年轻"先驱"

信息时代,是一个完全不一样的时代。在当今的社会,勇于冲在信息业和电脑业最前端的人们,都是一些年轻人。他们没有权力、没有资历、没有财力、没有物力,平均年龄不过三十岁,却都在孜孜不倦地融入到这历史的洪流。

中国的ISP市场,目前是全面亏损阶段,没有一家ISP是挣钱的,这是一个共识。但是,它就象当年的BP机市场和"大哥大"市场一样,"不经一番寒彻骨,哪来梅花扑鼻香?"。和普通电信业不同的是,即便营造起一个中国的"信息高速公路",只怕也是一片罕有车辆的荒原。ISP们前赴后继,在这永不见底的投资深洞中不断地支撑着,为的就是等到"山花烂漫时"。而这山花就是优秀的中文站点,需要无数的计算机从业者和爱好者去努力地栽培,这样中国的信息产业才能走入良性循环的正轨。

笔者非常钦佩那些先走了一步的人,无论是BBS的站长,还是网络咖啡屋的主人,还是ISP,虽然有些已经支撑不住而倒下,但是仍然有许多有识之士在不断地前行着。他们是无怨无悔的青年,他们是下一世纪中国信息革命的先驱!

6.中国的四大网

科研网、教育网、邮电网、金桥网,组成了中国网络的基本体系。而国家批准对外营业的,只有邮电部的Chinanet和电子部的吉通。

目前他们的速度都已有了很大的提高,基本能满足用户的需要。当然,还有待进一步的改善。拥有最多用户的Chinanet(http://www.bat.net.cn),它的FTP(fpt://ftp.bat.net.cn)主机上的软件少得可怜,还不及上海交大(ftp://ftp.sjtu.edu.cn)或是其它大学FTP站的零头。这也正体现了网络接驳服务和网络信息服务的矛盾性。

7.听说有个"瀛海威"

"瀛海威"走的路也许是对的。她借鉴了美国在线(AOL)的一些经验,从一个大的BBS网络逐渐融入Internet网络,以"百姓"文化吸引普通用户上网。但是,就目前情况看,由于网络中"外面的世界"太精彩,谁也无法完全拢住自己BBS的用户。被迫营造一个高、大、全的网络时空,让用户觉得到了这里就已经有了一切。然后,又不情愿地打开一扇通向Internet的大门。不说这个想法在中国是否切实际,在目前激烈的市场竞争中,国内企业已是剑拔弩张,而在网络中,每一个企业更会面临来自全世界的挑战,美国在线也是在拥有了几百万的用户且经营了许多年之后,又不得不融入Internet的。

所以,"瀛海威"模式走的是一条需要高投资、长回报的荆棘之路。



随着微机价格的不断下降，许多经济宽裕的玩家和电脑发烧友都拥有不止一台的电脑。有的是为了需要（比如笔者），有的是因为原来的486直接升级并不划算，而干脆买了台新的奔腾。但是，如何能把两台甚至更多的电脑在最廉价的情况下实现资源共享，笔者很想就这个问题简单地说几句。

原来的老方法：一是用软盘相互传递内容；二是遇到文件较大较多时，只好将硬盘拆下，再与另一硬盘串在一起拷贝。最简单的方法，就是用特殊的串行或并行电缆进行"背靠背"的连接，然后依靠INTERLNK和INTERSVR之类的小软件进行串拷（这种方法相信朋友们都曾试过）。但是，如果两台电脑相距较远的话（比如十米以上），这种串拷的方法就不那么方便了，而且也不直观，再说，这也不符合目前网络大潮的"新形势"。

其实，这一些，WINDOWS95早已埋下了伏笔。

大家知道，目前简单的兼容网卡如兼容NE2000的价格非常便宜，一般在两百元以下，它是实现网络共享的最理想的设备。许多人的头脑中都有一个印象，用NE2000之类的以太网做局域网时都要有服务器（SERVER，一台管理网络资源的中心主机），所有的被称为终端的电脑都应该与它相连。由于笔者所知有限，直到用IPX协议和几块廉价的网卡在同等级的电脑间对打C&C时，才联想到这种无需服务器的连接是能够实现的。而象TCP/IP这种大众化的协议，更易使人联想到这一点。

下面以中文简体PWIN95为例，来简述一下如何在两台（两台以上类推即可）运行着WIN95的电脑间实现资源共享，笔者姑且称这种连接方式组成的小网络叫平等网（因为网中每台电脑地位都是平等的，没有服务器）。

硬件环境：笔者用的是一台486/100和一台586/133。它们分别都装有兼容NE2000的网卡，以BNC头、同轴网线和一对网络终结器（当然还要有T型头）将它们连接起来。注：用RJ45头加集线器（HUB）的星型接法不易在这种平等网中实现，而且造价会高出许多。

软件环境：两台电脑的操作系统都为WIN95。

具体步骤：

1. 在WIN95面板中，用鼠标右键单击网上邻居，弹出相关菜单，选"属性"一项。此步骤也可用控制面板中的双击网络代替。

2. 弹出菜单后，在最顶一行有三项"配置、标识、访问控制"。选中标识，会出现以下三个条目：计算机名称，工作组，计算机描述。其中工作组一项两台机器可以设成一样，表示在一个工作组中（当然，不一样也没关系，这正如子目录名的设定一样，最好有点意义），例如笔者的两台计算机分别设置为：

486：

计算机名称：486

工作组：yibing

计算机描述：yibing's486

586：

计算机名称：586

工作组：yibing

计算机描述：yibing's586

其中，486和586代表着这两台计算机的名称，将来可以直接用它们区别两台电脑。这些设置可以随意输入，只要两台电脑的计算机名称不一样就行了，不然无法区分。

3. 检查"访问控制"一项，设成共享级的访问控制。

4. 检查"配置"一项，看其中是否有微软的NetNEUI（这是一项微软的兼容传统的以太网但速度更快的协议，微软的定义为：NetNEUI是连接WINDOWSNT，（下转19页）

漫谈网络游戏 MUD
（十七）

搜集整理/北京　迦楼罗

五星物语
The Five Star Stories

游戏设定

在《五星物语》这个游戏中，大部分的事件均发生在"究加星团"内。究加星团是由东、南、西、北四个星系及游动星"幸运"所组成的。游动星由于运转周期很长，对星团内的影响并不太大，所以一般情形下不需考虑。不过有一次它运行至星团内，间接造成了卡拉米迪星爆炸。各星团间的交通主要依赖民间的固定班次的太空船，航程约为一周，但军用的航舰只需两天左右即可到达。通常各星系内都会有二颗以上的人类生存星，但环境适合人类居住的大多只有一颗，一般都是位于第二或第三行星。五星中的时间概念大致和地球相仿，一年的长度比地球略短。在科技上，五星处在已过"文明高峰期"的状态，该研发的科技大都已经发展完成。很多科学上的设计并不注重实用，而是以美观为优先考虑。这个世界最主要的动力源是"光粒子外燃系统"，从儿童的玩具车到大型航舰，几乎都由这一系统供应能源。各主要人类生存星上，矿物资源几乎被开采殆尽，物资大多由宇宙中其它星体供应，因此产生一批到宇宙中打工的劳工，他们通常都是在外工作较长一段时间后再一起包机返家与家人团聚。部分国家常因境外矿物资源星的归属问题而引发冲突。宇宙中似乎还有太空海盗出没，但没有确切证据。

现在五星上已建成的主要区域总共有三个。第一区域是连线进入时所在的巴斯特纽城，初级骑士团与初级魔导团都在这里。第二和第三区域都要由太空站坐太空船前往，第二区域是博斯星，第三区域是朱诺星。预定建立的主要区域有蒂尔塔·贝伦（这是最重要的）、卡拉米迪·哥达斯，还有一颗诡异的"希望"。

在《五星物语》的设定中，人物属性分为六种：力量(str)、勇气(cor)、智慧(int)、速度(dex)、体格(con)、运气(kar)。

力量(str)：力量影响一个人的负重能力，本身的力量越大所能装戴的物品就越多，所能负载的重量也就越重。以实际的例子来看，力量为30时大约可以装戴五套黑武士全身的装备，而力量的优势就在于力量越大攻击伤害力也越高，而且力量大的人的防御力也会高，因为可以身穿完整的防具，这也正是骑士胜过魔导士的一点。对托利欧公会而言，力量每加一点需要约50000至150000的经验值。

勇气(cor)：勇气是骑士的属性中极为重要的一个，它是影响爆发力上限的属性，每加一点勇气会提高爆发力的上限10点，勇气的点数越高积蓄爆发力的速度也越快，当这个属性达到30点时，爆发力也会达到上限——390。这个属性的提高所需要的经验值在30000至55000之间。

智慧(int)：智慧对魔导士是最为重要的，对骑士来说也很重要，因为这个属性会影响战斗之后所获经验值的多寡，当然智慧越高所能获得的经验值也会越高，同时它还会影响魔导士精神力的强弱。魔导士的训练过程比骑士辛苦得多，但骑士使用特殊的技巧时必须要先积蓄爆发力，魔导士则不必，所以这两种职业各有其优点和缺点，就以实际的情形来说，长远来看魔导士本身的攻击力会比骑士高，但骑士可以加上MH的增幅，所以选什么职业不会有很大的差别。此外因为智慧会影响战斗中所学习到的经验值，如果智慧够高，有可能会不需要公会就可以直接升级。提高这个属性的经验值在40000至65000之间。

速度(dex)：现在来到骑士的重头戏了，这是个令人又爱又恨的属性，他主要影响命中率，也就是说命中率想要提高，速度的提高是非常重要的，可是相对要付出的代价也是非常的高。可是又不能不重视这个属性，因为如果速度太低，大绝招打不到不说，连一般攻击会连碰都碰不到敌人一下。

体格(con)：每加一点则加hp20点，提高时所要的经验值则在20000至60000之间。

运气(kar)：这个属性比较特殊，它几乎对任何一样

其它属性都有影响，对命中率影响很大，对攻击力和防御力也有影响，只是相对比较小些。提高所需的经验值则在 35000 至 70000 之间。

新手指南

很多新手进到五星世界都会觉得很迷惑，到底该如何开始玩这个 MUD 呢？其实并不复杂，《五星物语》相对来说比别的 MUD 简单得多。你一但联线进入，会看到一间旅店，而你就在这旅店中。如果你从来没有看过《五星物语》的漫画，建议你先把 help 下面的文章看完，指令是help <topic>。然后你要先了解你身体的状况，用 score 可以看到你的基本资料，i 可以看到你身上所有的装备。除此之外，你应该要先了解所有可以运用的指令，help cmds 能够看到你所有能运用的指令。当你弄清楚了所有的指令，就可以外出冒险了。

新手进入五星的世界可以选择两个公会加入，骑士团和魔导团，加入后就没办法退出。骑士所学的都是运用肉体力量的技巧。魔导士则是以精神力量为主的职业，有着各种奇异的魔导术技巧。当你决定了要加入哪个公会时，你必须到公会所在地，l post 可以看到加入公会的指令及一些技能学习的指令。当你的初级技能练到某一程度时，你可以选择加入高阶职业以学习新的及更深的技能。顾名思义，骑士是以肉身的力量为主，而魔导士则专注于精神的锻炼。常有人问有没有拜亚（有骑士与魔导士之力）存在，这是不太可能的。骑士所能学到的一些高级技巧是要由爆发力发出的。爆发力是储存在静止中或战斗中的，只要你一移动爆发力就会归零。同理，魔导士一些高级技巧要由冲击力发出。

在初期骑士可以学习的有：基本刀术（blade）、一般骑士专用剑术（common）、闪躲技巧（dodge）、抵挡技巧（parry）、听风辨器技巧（perception）、大绝招（super）、基本剑术（sword）、龙虎之拳（takuma）、徒手格斗技巧（unarmed）。其中一般骑士专用剑术可以用 enable sword common 的指令使用，是初期的主要攻击手段。大绝招是骑士在战斗时不断累积爆发力后，瞬间使用出来的可怕技巧，目前已经研究出来的绝招有：swallow（飞燕剑）、source（测试中）、leg（飞燕腿法）、xxoo（分身术，还不能用）。使用方法是在战斗中当爆发力累积一定程度后，键入 useforce <绝招名>。

魔导士（能使用魔法、咒文等的超能精神者）的法术（spells）有八种，分为白魔法（cure－1、cure－2、cure－3 cure－4）和黑魔法（fireball－1、fireball－2、fireball－3、fireball－4），使用要消耗精神力。其它可以学习的有：基本匕首（一定要先学，然后翡翠匕首才有用）、翡翠匕首（可以 ENABLE）、基本刀法（没匕首时随便买一把 blade 来用）、闪躲技巧、基本杖法、魔导术（练到 30 的时候命中率才会提高）、抵挡技巧、冥想（提高精神力）。有人先练黑魔法，有人先练白魔法，如果你只是想当一个救人的 mage，那就先学白魔法吧，但是如果你想当一个正常的魔法师，就劝你先练黑魔法吧。白魔法先练到 cure－2，然后专心练 fireball－1、fireball－2、fireball－3、fireball－4。

技能的学习是以战斗经验值来计算，每一点技能的提高都是要扣战斗经验值，所以新手需要做的就是要赚取战斗经验值。只要你把任何一个非玩家杀死，都能得到或多或少的战斗经验值。而另一个重要的数值就是战斗熟练值。战斗熟练值的增加能增加你的攻击力和防御力，而战斗熟练值是在你战斗时随机增加的。当然，在这世界里，强者自然比较容易生存，所以技能的提高是很重要的。

新手用 score 可以看到个人资料，其中有属性、攻击力和防卫力等。战斗经验值、战斗熟练值、金钱、属性与技能的学习都要通过战斗经验值。攻击力与防卫力受战斗熟练值与技能的高低而影响。金钱的单位是费币。战斗经验值是当你杀死敌人就能得到。熟练值则是战斗中随机增加。

《五星物语》是一个 LPMUD 取向的 MUD，所以没有吃饭、睡觉这些指令。除此之外，所有的装备也不能储存，所以当你要离线时，你可以在装备店卖光所有的装备，或是把它 toss 掉赚取一些战斗经验值。如果你玩过其他的 DIKUMUD，请注意，《五星物语》的指令和规定都有所不同。在《五星物语》中如果死了就会被巴兰榭博士救回，并没有死后的世界。死亡一次所有的技能点数会降低一点，而且会损失一定数量的战斗熟练值。

巴兰榭博士是《五星物语》里最有智慧的设计者（Meight），他是这个五星世界的解说人，你有疑问的话可以问他，他会很乐意为你解答有关机器人肯亚（robot）、这个世界（world）、以及 Fatima 的问题的。玩家可以用 order fatima 来填写您心目中的 Fatima 资料，游戏会立刻让您认领 Fatima 的。请不要任意抛弃她，如果她遭到死亡等意外，你将会因此付出代价。您可以用 fc（fatima command）控制她，例如“fc smile”，你的 Fatima 就会快乐地微笑。常用的命令有：

rest：让 Fatima 暂时回巴兰榭家休息。

score fatima 英文名字：看你的 Fatima 的状况。

skills fatima 英文名字：看你的 Fatima 的技巧。

在五星中最流行的莫过于拍卖系统。由于五星的装备没办法储存，所以玩家一上站就会到处搜括装备。各主要区域都有装备商店，可是真正的好装备可能要在拍卖中买回来。拍卖的指令可以用 help auc 得到帮助。♬



北京　山水

清晨，当你伴随着晨练的人们漫步在街心花园、林荫小道、河边堤岸亦或是点缀于钢筋水泥丛林之间的绿地时，四周只是隐约地传来一阵阵现代化的交通工具所带来的呼啸声、喇叭声、轰鸣声、刹闸声……，还有不时地传入耳际的人类的咳嗽声，或轻或重、或长或短、或急促或柔缓……，再没有别的什么声响了，此时你是否感到缺了点什么，是否感到空气都似乎凝固了，是否感到这个美好的世界不应该如此单调、如此沉寂……终于，你感觉到了它们的重要！

让我们一起走进它们的世界。

这是一张由河南先博多媒体技术有限公司出品的多媒体百科光盘。在进入主界面之前你会首先听到一段充满灵感与动感的排萧曲，当然，你需要点击画面左下角的一个五线谱小图标。用排萧演奏的曲子似乎天生就与大自然、与清晨密不可分，这使我忽地又想起在学校住宿时，每天清晨都被那充满着鸟语花香的排萧曲所唤醒，然后顺势做一小段仿佛自己置身于撒满金色朝阳的森林中呼吸着新鲜空气的甜梦……

当你听着这深邃而悠远的排萧的时候，仿佛觉得画面上的那几只五彩斑斓的鸟儿将要飞出屏幕，飞向广阔的大自然……

点击右下角的箭头就进入到了“目录”，这里以“科”为单位列出了本张光盘介绍的所有的科，以小图标加注解的形式排列起来供学习者选择进入。不过吾辈皆非专家，当看到一行行、一列列诸如戴胜科、河乌科、伯劳科、佛法僧科(?!)等字眼时，立刻呈眩晕状，不要紧，赶紧随便进入一个科来到真正的主界面。此时画面分为两部分，右边部分以图片的形式依次列出这一科包含的所有种鸟，每一张图上除了主人的彩色全身照外还有在全国的分布地区；左边部分是一列六个功能按钮，分别表示目录、索引、查找、上下翻页和退出。

这时，我忽然想起了若干年前在玉渊潭公园天鹅遭枪击的事件，于是，便很想了解一下这美丽的、圣洁的生灵。可我并不知道天鹅属于哪一个科呀？！别急，此时就要用到“查找”功能——学习本张光盘最有力的武器。单击画有望远镜的图标会弹出一个对话框，在里面填入“天鹅”后进行查找，就会得到包含有这两个关键字的所有项，你会看到，本张光盘共介绍了三种天鹅：啸声天鹅、疣鼻天鹅和大天鹅。有了这种查找功能，你就能够快速、简洁、准确地找到诸如麻雀、乌鸦、画眉，诸如百灵、喜鹊、八哥等大众所熟知的“家常鸟”了，而不用一头扎在那上千种绝大多数我们一辈子也不一定听说过的“鸟海”中捞针。

光标移到图片上的标题时会变成手的型状，点击后出现一段概括性的对该种鸟的说明文字，包括对外型、生活习性的简单描述和分布的地理区域。

此张光盘包含的功能虽然简单(也足够用了)，但所涵盖的内容却是极其丰富的：列出了中国所曾记录的鸟类计21个目，81个科，1189种鸟。每种鸟均有彩色外型图片和简要的形态描述，栖息环境，食性以及分布信息，并附有分布图，是中国鸟类资料方面最新最全面的电子图书。不仅是进行学术研究的大百科书，更是广大青少年朋友学习科普知识的教科书。伴随着圣桑的传世之作《天鹅》，我们渐渐走出了它们的世界，这首乐曲将我们带到一个纯净的世界：两架钢琴奏出恬静的琶音，使人水波潋滟的湖面。独奏大提琴以小行板奏出温婉舒展的主题旋律，描绘出天鹅荡游于碧波之上的高雅神态……在人类历史的长河中作曲家从来没有停止过对它们的赞美与歌颂，然而在现实生活中，却时常有极不和谐的音符弹奏……

因此我想说，让我们珍惜、爱护它们吧，这个美好的家园是它们与我们所共同拥有的……

They are the birds. They are our friends.

电影大百科

CINEMANIA 97

北京 川页

"a movie fan's dream"、"entertaining and useful"、"everything a multimedia CD-ROM should be … stupendous … clever, easy, and fun."。是的，这些赞誉丝毫都不过分(可能还稍嫌不够)，如果你使用过微软 HOME 系列中的 CINEMANIA 97，你就会承认这一点，它的的确确是一个电影迷的梦想。

CINEMANIA 97 的主界面很有趣，最右边是竖列的菜单条，其中最上面的 HELP 是最有用的，有什么疑问就去看看吧(只要你的英文足够好)，其它的菜单都提供根据某一专题进行查询的功能，这大大方便了使用者。左半边有三个小窗口，显示的是一些电影的剧照或是影星的照片，而且每次运行出现的图片都是随机的，如果你对这些内容有兴趣就用鼠标直接在上面点一下。好了，现在我们点击 START(开始)吧！

现在我们来到了 CINEMANIA 97 的目录页(Content Sources)，屏幕右侧的一段段英文都是有关 CINEMANIA 97 的各种介绍。仔细看一看，是不是有很多文字是蓝颜色的？你把鼠标挪到上面，鼠标会变成一只手的形状，你用鼠标点一下，就会看到有关这段文字的更详细的解释。这种查询方式在 CINEMANIA 97 的各个部分都有效，使你在了解某个影星或某部影片的同时能够方便地了解与之有关的各种资料，这无疑又大大地方便了使用者。比如说，当你看完布鲁斯.威利斯的介绍后，可以顺路去拜访一下黛米·摩尔，当然也不要忘了她那部让所有人都动容的《人鬼情未了》(Ghost)。

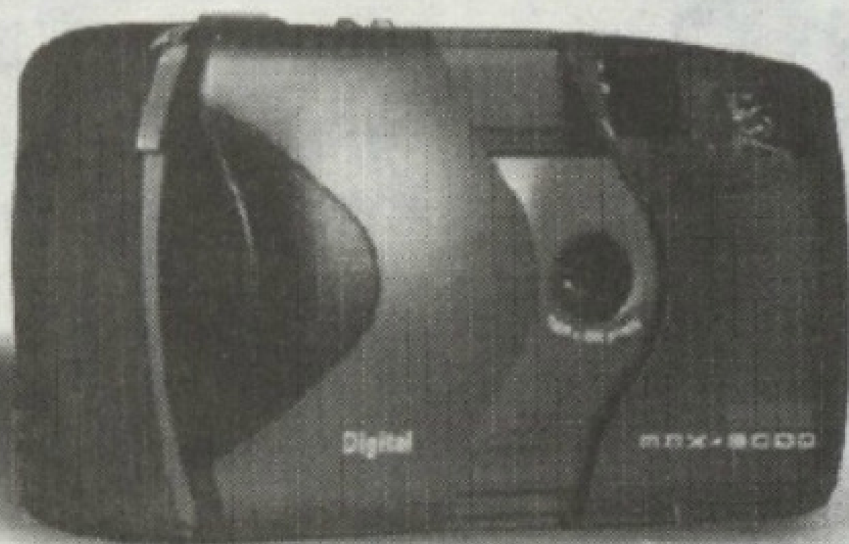
好了，现在书归正传，我为大家具体介绍 CINEMANIA 97 的使用方法。总的来说 CINEMANIA 97 采用的是下拉式菜单，对于这一点你看一看目录页的最上一行就会很清楚了。

菜单共有七个选项，在这里我把重要的几个介绍一下：最前面的也是用的最多的是 FIND 功能，可以按人物、影片等等几个方面进行查询(按字母顺序排列)，或者在前面的框中输入关键字查找也行；第二项菜单是 FEATURES，说白了也是查询用的，只不过角度不同罢了，微软可真是用心良苦！在这个菜单的 GALLERY 里，你可以了解到所有的影片，这些影片有的是提供了一段录像、有的是一段录音、还有的只是一些介绍，这些都可以通过影片名字前的那个小图标来分辨；AWARDS 选项提供的则是一部编年史，你可以根据年代寻找你所需的各项资料，最早可追溯到 1927 年；第三项是 ADD TO LIST，翻译成中文就是"加到列表中"，你可以把自己感兴趣的内容加到系统提供的某个列表中，不过笔者强烈呼吁广大使用者自已建一个 LIST，把自己可能用到的东西都放进去，很方便吧！第六项菜单是 ONLINE，作用嘛笔者在下文中会介绍给大家。

看了上面的介绍文章，你也许会说这许多菜单都是为查询用的，是不是有些重复？我要说绝非如此，这些正体现出微软的严谨的、为使用者考虑的优良作风！这可不是在为微软吹牛，如果你使用 CINEMANIA 97 来查找一些你感兴趣的影星或影片，你就会体会到使用时的方便。

也许有的朋友会说，"年年岁岁都有新电影拍出，其中更不乏精品，CINEMANIA 97 所介绍的内容会不会太老旧！"担心是有道理的，事实上其中上世纪末本世纪初生的演员一大堆、1960 年后出生的却没几个，但微软早就考虑到了这一点，很快就会有 CINEMANIA 98、CINEMANIA 99……推出，会有部分内容被更新；另外，还记得前文提到的 ONLINE 功能吗？也许你从名字上就猜出它的用途了，是的，CINEMANIA 97 提供了联网功能，上网的朋友有福啊！你可以直接联网去下载有关 CINEMANIA 97 的最新资料，这回你再也不会说它太老了吧！

CINEMANIA 97 确实是一个电影迷的梦想，你是不是也应该拥有它？





数字相机（上）

北京 赵效民

当你参加了一个难得的朋友聚会或者是重大的庆典活动之后，发现所拍的相片没有照好，是否会很后悔？

当你想将相片输入电脑进行编辑，但又没有扫描仪，是否觉得无从下手？

当你的胶卷照到一半就想拿去洗，是否觉得左右为难？

当你遇到以上问题时，你会如何应付呢？

面对以上这些问题，相信大家的解决方法很多，不过今天我将只介绍一种解决的办法，那就是采用数字照相机。它能否满足你的要求呢？我还不好说，希望你在下文中能找到答案。

数字照相机（DIGITAL CAMERA 下文简称 DC）是一种新兴的数字影像设备。说它是新兴而不是创新，是因为早在 80 年代 DC 就已经出现了，在 1991 年海湾战争中部分战地记者使用的就是 DC。但是那时的 DC 由于产品所涉及的技术与部件的不成熟而使其价格大大超出了普通用户可接受的水平，因此长时间的被限制在出版、新闻等专业领域里，销量十分有限，比如海湾战争中使用的 DC 最便宜的也在 3000 美元以上，价格实在太高了。

近年来，尤其是进入 90 年代以来随着数字影像与计算机技术的飞速发展，与 DC 相关的技术也日渐成熟，DC 厂商终于拥有了打开民用市场大门的钥匙，大力开发民用 DC 产品，而且一经推出即受到大众用户的普遍欢迎。由于 DC 的数字化图像很方便电脑处理，所以伴随着电脑向家庭的迅速普及，DC 也渐渐成为一种重要的电脑外设了。面对如此广阔的市场和美好的前景，许多非相机厂商也加入了这场竞争，如东芝（TOSHIBA）、卡西欧（CASIO）、三洋（SANYO）等。对此不得不说 DC 是当今信息社会中一颗耀眼的明星，它的兴起与壮大为数字时代增添了绚丽多姿的一笔，为家庭中的电脑图像处理注入了新的活力。

一、DC 概貌

DC 与传统相机（TRADITIONAL CAMERA 下文简称 TC）相比有何不同呢？简单说主要区别就在“数字”上，所有的不同都源自这两个字。从外观上，DC 与 TC 大同小异，但 DC 的镜头位置有时并不在机身正面的中央，有可能靠近一边或在角上。另外都有一个供“咔嚓”用的快门和在光线不良时使用的闪光灯。在内部，DC 与 TC 就大不相同了。首先 DC 多了两个装置：CCD 接收板与 A/D 设备。TC 中的胶卷在 DC 就变成了电子存储器（卡）。换言之，TC 是用感光胶粒来存储相片的，而 DC 则用二进制代码来保存相片。由于不受胶卷对中的限制，所以 DC 的镜头也就可以随意放置了。

DC 的具体工作过程是这样的：先由光学镜头接收由目标物体反射的光线，并进行变焦、聚焦处理。按动快门的瞬间由 CCD 接收板感应从镜头传来的光线（图像）。CCD（CHARGE COUPLING DEVICE 电荷耦合器件）的作用是将光信号转换成唯一对应的电信号。也就是光信号的频率（颜色）不同，CCD 产生的电信号也不会相同（频率或是电压），在 CCD 接收板上集成有几十万个、几百万个甚至上千万个 CCD，一个 CCD 就称为一个像素（PIXEL）。当转换完毕后，将电信号传入 A/D（ALTERNATING/DIRECT 交/直〈模拟/数字〉转换）设备把模拟电信号变成数字信号，最后使用 DC 中固化的程序（压缩算法）按照指定的文件格式，将图像以二进制数码的形式存入存储器中。存储器一般是 DC 内固有的内存或是 DC 厂商自己专用的存储卡（MEMORY CARD 简称 MC）以及符合 PCMCIA（PERSONAL COMPUTER MEMORY CARD INTERNATIONAL ASSOCIATION 个人电脑存储卡国际协会）标准的通用 RAM 卡，也称 PC

CARD(为了简便，下文中与内存和 MC 一起统称 DC－RAM)，不过一些低档的 DC 没有提供 PCMCIA 插槽，购买时可酌情而定。其实，DC 与摄像机的原理差不多，都是使用 CCD 采集原始信号，只不过 DC 大都用数字方式单张记录，而摄像机则全是以模拟或数字方式连续记录。

由于 DC 使用 CCD 与 A/ D 部件来取代胶卷（这是 DC 与 TC 最大的不同），所以相片的质量与它们是息息相关的。而 DC 的性质(专业还是民用)也由它们的素质决定。和摄像机一样，图像的分辨率在根本上是取决于 CCD 接收板上 CCD 的数量，数量越多就意味着像素越多。比如一部 DC 中 CCD 的数量为 35 万，就说明其最高分辨率可达到 640×480，因为 640×480＝307,200，比 35 万少。进一步推算其理论最大分辨率为 638× 512(像素总数为 249，696)，也就是说一个 CCD 对应相片中的一个像素。理论上讲最高分辨率乘数的乘积应该与 CCD 个数相同，但由于某些原因（如冗余性）一般都稍少于后者。知道这一点，我们只要知道 CCD 的总数（广告中所称的像素数）就能推算出相片的最高分辨率（因为图像的长宽比约为 4:3，列个方程就能算出来了）。

为了提高相片质量，提高 CCD 的集成数量是必然的方法。出于成本的考虑，民用 DC 一般只采用单片 CCD 接收板，而专业 DC 则十分讲究，大多采用三块相同的 CCD 接收板，通过分光镜系统，分别负责接收 R(RED 红)、G(GREEN 绿)、B(BLUE 蓝) 三种颜色的光线，然后再统一汇总，这样将使色彩的逼真度、纯度有数量级的提高，但成本也成倍上升。另一方面，民用 DC 的 CCD 集成数大多在 130 万以下，分辨率不超过 1280 × 1024，而顶级的 DC 呢，例如德国爱克发 (AGFA) 的 SUDIOCAM，分辨率高达 4560×3648，算算看 CCD 的总数将会是多少？

源信号的质量提高了，对 A/ D 部件的要求也自然要提高。现在 DC 最低的颜色标准是 24 位 (16,777,216 种颜色)，这就是数字量化的精度，转换的好坏直接影响相片的质量，许多 DC 都在 A/D 之前或 A/D 过程中进行色彩校正，以保证逼真的色彩还原。在专业 DC 中，为配合高级的 CCD 部件，色彩位数已提升至 36 位 (65，536M 种颜色)，而且不少专业 DC 具备快速连拍功能，这就要求 A/ D 部件在保证质量的前提下要迅速提高转换速度，同时工作量增加 1.5 倍。显然廉价的 A/D 部件无法胜任，只有顶级的 A/D 部件才能满足要求，随之又将会带动存储设备的高质量、高速度化。这些优异的性能，廉价的民用 DC 是无缘得到的。

由于 DC 采用了 CCD 与 A/ D 这两个较为昂贵的部件(尤其是 CCD)，DC 的价格要比 TC 高出很多，而图像质量与同价位的 TC 相比也不占优势，因为毕竟存在因 A/D 转换而造成的固有损失。当 TC 采用特殊或顶级的胶卷时，差距更为明显。但是尽管如此，DC 仍受到热烈的欢迎，说明它确有不可代替的优势，下面就让我们看看 DC 有何优点和不足。

二、DC 的特点

DC 的特点是个性分明，优点与缺点都比较突出，了解它们对于明白自己是否需要 DC 或在什么场合最适合使用 DC 会有一个清醒的认识。下面逐一讲述：

优点 1:使用灵活方便

现在许多 DC 上都有一个彩色 LCD(LIGUID CRYSTAL DISPLAY 液晶显示器)，它可用于取景，但更重要的是可以立即观看刚拍的或以前拍摄的相片。因为相片是以文件形式存在 DC－RAM 中的，所以如果不满意，可以删除重照。这个功能的意义我想不用我再去强调了，立拍立现相机虽也可以这么干，但就效费比与图像可加工性来说 DC 无疑更胜一筹。另外，在使用 TC 时，往往会出现胶卷没照完就想洗的情况，虽然可以到暗房中拉片，将要洗的胶片提前剪下，费时费劲不说，重新使用时，因过卷而必将要浪费一两张胶卷；但这对于 DC 则不成问题，DC－RAM 就象硬盘，存一张相片就可立即观看、处理，而且某些 DC 在采用低分辨率保存相片时，不加任何附件就可存一百多张相片，如卡西欧的 QV－100 最多可存 192 张相片，比 5 个胶卷还多。如果使用容量更大的 RAM 卡，则就更多了，这大大缓解了频繁换卷的问题。

DC 一般都带有电源适配器，在室内使用时可不用电池，与摄像机一样，DC 可通过亮度补偿或调整 CCD 的灵敏度来适应不同光线强度的场合，这就好比 TC 用感光度不同的胶卷一样。比如在拍摄夜景时 TC 要么采用 B 门，要么就使用感光度和价钱更高的胶卷，而 DC 则只需简单地调整一下补偿或灵敏度的参数并与快门速度配合就可自如地应付许多黑暗场合（当然也有一定的范围）。

优点 2:相片易于编辑管理

对传统相片进行编辑，要经过以下步骤：先冲洗出来，再放入扫描仪中生成数字图像传入计算机，然后用一些专用的相片处理软件进行编辑。而 DC 呢，就相当于一个扫描仪，将现实的物体“扫”进 DC－RAM 然后用相机所配的设备与电脑相连(如串行口电缆、红外传输等，

有些 DC 还配有专供联接用的坞站)。如果使用 PC CARD 则可以直接插入 PC CARD 读取器中直接使用，而 PC CARD 读取器更是笔记本电脑的标准设备。此外 DC 还附送一些精致小巧的相片编辑软件，甚至还有相片管理软件，即使没有后者，你也可以很轻松地在硬盘中建立一个数据库（最简单的方法就是建一堆目录，分类存储相片)，这可比十几个大相册要好管理多了。

有些 DC 还有 TV 输出功能，可在电视上直接观看相片，如果与有专用的 DC 打印机（如卡西欧的 QG-100)，还可以不通过电脑立刻在铜板纸上打印出精美的相片，乍一看与传统相片没什么区别，而且某些 DC 可直接生成黑白相片（如佳能〈CANON〉的 POWERSHOT 600)，这一切都使得相片的处理更为方便快捷也富有乐趣。想想看，如果旅游时带上一部 DC 和一台笔记本电脑，休息时就观看、编辑所拍摄的相片，是不是很惬意。如果再配上一个配有 PCMCIA-MODEM 卡的手机，那就可以将相片迅速传给家人和亲友了。哇，这简直棒极了！可以想象，随着电脑与网络的普及，想用电脑来编辑、保存或迅速传输相片的用户会越来越多。而 DC 的出现无疑很好地与之吻合，从而大得民心，我们不得不承认这个优点是 DC 得以成功的根本原因。

优点 3:维护简单，后期投资很低

平时我们所使用的胶卷是很脆弱的，怕潮、怕热、怕开封后搁置时间过长，这些都会直接影响相片的质量。对于 DC 来说，虽也有一定的湿度与温度的要求，但由于采用耗电量极少的电子元件，因此寿命极长，其所适应的范围要宽松得多，比如 MC 与 PC CARD 显然比胶卷结实，而且所存数据可保持几十年完好无损。而胶卷要想达到同样的水平，其维护条件和成本没有几个家庭可以负担得起。另外由于 DC-RAM 可以反复使用，所以购买 DC 一般就成了一次性投资，以后一般就可以不用再买存储附件了，这可为用户省去了数额不小的后期投资费用。任何一种 DC-RAM 都可反复读写几十万次，若以 50 万次计的话就相当于可累计存储 25 万张相片，这相当于 83,000 多个胶卷(按 18 元/卷算，价值 1,494,000 元）就算寿命为 10 万次，也是一个惊人的数字（价值 298,000 元)，而且在使用中完全没有使用胶卷的那些顾虑。在外出照相时，若与笔记本电脑配合，只用 DC 本身的内存就足够了（等装满了就往笔记本电脑的硬盘上转移)，2GB 左右的硬盘容量(目前笔记本电脑硬盘的普遍容量）又相当于多少胶卷呢？虽然一台笔记本电脑比一百个胶卷还重，但通过前文你应该明白它与 DC 在一起的效能可是多少胶卷也比不上的。

以上是 DC 的显著优点。除此之外，DC 还拥有一些独有的小功能，就不多讲了。但凡事不能二者兼得、两全齐美，为得到这些优点，DC 也付出了巨大的代价。下面这两点上缺点对 DC 的发展与普及影响很大。

缺点 1:性能/价格比不高。

这是相对于 TC 而言的。现在一部最便宜的 DC 一般要两千多元，用同样的钱可买一架较好的“傻瓜机”，而且多半还有变焦功能。就相片质量而言的差距也是明显的，两千多元的 DC 像素总数一般在 20 万左右，其最高分辨率可想而知。若要得到较为满意的相片质量，DC 的价格将在七、八千元左右，但这些 DC 看起来还是像“傻瓜机”，而若用这笔钱完全可以买一架高级的单反相机（如尼康〈NIKON〉F90、美能达〈MINOLTA〉DYNAX 9XI)，它们之间的差距又是显而易见的，起码它们的镜头素质就差开了几个档次。当然顶级 DC 的相片质量是令人惊叹的，但其价格更是令人惊讶。所以在 DC 与 TC 之间，那些平时不怎么处理相片的人多数会选择后者，这个缺点也是 DC 不能象 TC 那些普及的根本原因。

缺点 2:相片的实物生成相对不便。

DC 所拍摄的照片都以二进制代码存储，若想生成相片实物，需要外接打印机，这样相片实物的质量就取决于打印机的素质。你根本不要指望家庭中那种两、三千元的打印机的输出质量能与传统相片相媲美。虽然有 DC 专用打印机可将质量提高数倍，但若同传统的相片摆在一起差距又是较为明显的，而能输出以假乱真效果的打印机，恐怕没有几万元难以得到。此外，胶卷可以一次性大量冲洗，并能任意放大且质量不会有明显降低。对于 DC 来说，大量打印还好说，但将图像放大，除非使用的是分辨率极高的 DC 否则效果简直是惨不忍睹。这是模拟量化与数字量化的必然差距，况且还要有价格昂贵的大幅面打印机。而且 TC 可以使用反转片来制作幻灯演示，这个任务若交给 DC 则要复杂许多，又得需要一套专业而又价格不菲的设备，这对于大多数个人和小单位来说是负担不起的。

另外，专业 DC(尤其是以现有的单反相机改装的)还存在着操作复杂的缺点，这是由功能专业且齐全的数字组件造成的。

看完上文有关 DC 优缺点的讲述，我想你可以将 DC 看作是一个怪才，你是否需要她或在什么情况下使用她最合适，就看你将她的优缺点与你的实际情况(需求)相“碰撞”后的结果了。显然，DC 不会象 TC 那样适合几乎所有的用户，因人而异是 DC 的一大特色。

顶级产品的阵地，电脑玩家的至爱

——3D加速芯片及3D加速卡漫谈(续)

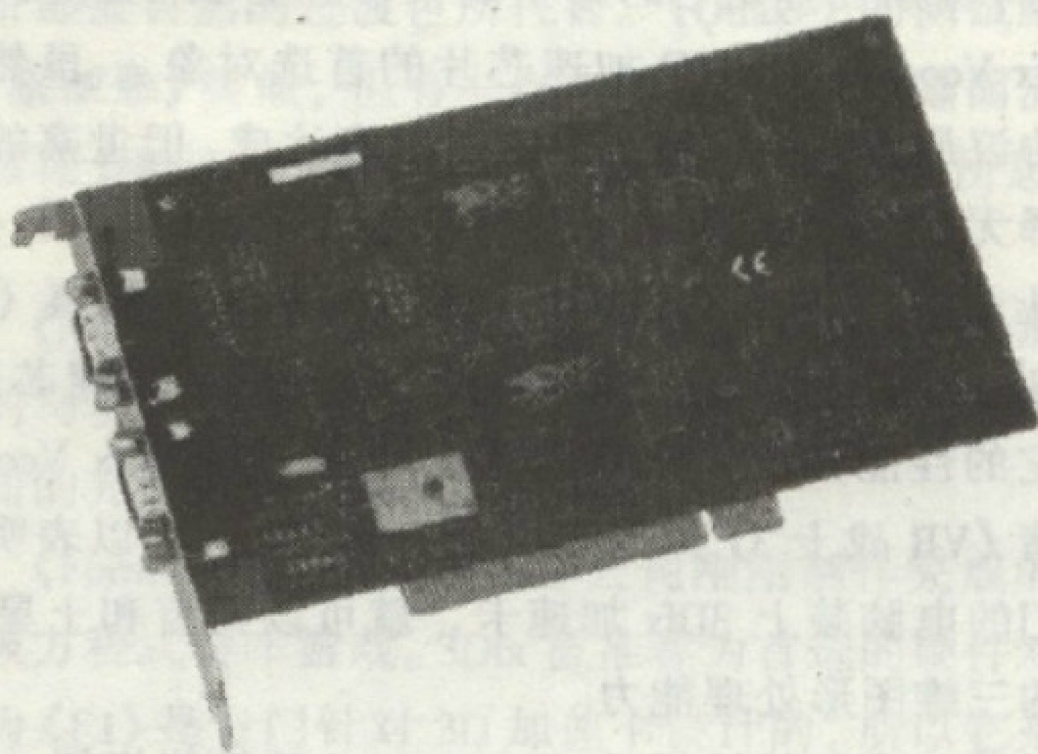
北京 陈雷

3D硬件市场长时间以来的混乱局面是有目共睹的，单单我们在前面已经介绍过的加速芯片就已经有三种，何况这还只是针对国内主流市场的一种选择，换句话说，如果我们是把现有全部的3D加速芯片都罗列在这个连载中，那么恐怕它至少也要有十期左右的篇幅。造成这种群雄割据局面的主要原因其实有两个：一是游戏界一直没有一个标准的硬件3D加速接口程序，硬件厂商只能根据自己的构想进行设计，建立独立的函数库，因而芯片之间无法兼容；二是虽然每个厂商都宣称自己的产品是最好的，但实质上大家的性能都在伯仲之间，没有哪个芯片的性能可以真正一枝独秀，以速度和性能赢得软件厂商的青睐。正是由于上述两个问题的存在，所以今天的3D市场才会如此混乱，3D软件才会如此稀少(真正可以使用3D硬件加速的)。那么这个问题是不是就一直无法解决呢？答案当然是否定的：随着微软的Direct3d和SGI的Open GL两个3D API的成熟，大部分厂商都已经把设计的重点转向了它们；与此同时，两颗真正傲视群雄的芯片也出世了：3Dfx Voodoo和NEC PowerVR。它们无论从结构设计还是处理能力上都大大超过了旧有的3D芯片，特别是在象素填充率和多边形生成速度两个指标上已经使PC机达到了与PS同级的水准。相信今后的3D市场一定是它们的天下，今天我想给大家介绍的就是目前在欧美风头最劲的3dfx Voodoo。

如果是常上网的玩家或是有机会翻看过PCGAMER等国外游戏杂志的朋友，一定都会对最近随处可见的3dfx Voodoo广告印象颇深。随便看看哪个游戏公司的主页，你几乎都会看见“3Dfx”的图标。的确，目前PC电玩界最走红的产品既不是英特尔的MMX CPU也不是创新的AWE 64 GOLD声卡，而是3Dfx Voodoo。

如此神奇的Voodoo，究竟是怎样的一块芯片呢？

Voodoo芯片是由3Dfx公司设计的，在去年10月首批上市。早在芯片出炉之前，不少传媒就已经对它作过比较详细的报道，因为3Dfx出道虽晚，但在3D芯片的设计上却一直在世界上处于领先的地位，他们曾经对外宣称，以他们现有的设计能力，可以使个人电脑对3维视频的处理能力每年提高一倍。Voodoo芯片正是对这种许诺的最好印证。



Voodoo与旧有的3D芯片有很多不同，这种差异首先表现在构造方面。它与我们在前面介绍过的3种芯片最大的区别就在于它已不再是一块同时加速2D/3D图形的显示芯片，而是一块纯粹的3D处理板。它本身不支持标准VGA输出，需要同旧有的2D显示卡一起才可以工作。具体的安装方法是将3Dfx Voodoo卡通过一根视频电缆同原有图形卡的显示输出接口连接，再由3Dfx的输出端同显示器相连。在不进行3D运算的时候，3Dfx卡只相当于一个导路，机器内部所有的图像处理仍有过去的2D显卡完成，一旦有3D程序需要处理时，Voodoo会被激活，从而大大加速运算的速度。

也许有人会认为3Dfx的设计非常繁琐，但要想获得卓越的3D性能，这种结构其实是最佳的解决方案。当一块显示芯片同时拥有很多功能时，必然导致每个功能都表现平平。我们前面已经介绍过的Trident 9685就是最好的例证－它的集成度在几种芯片中最高：图形加速、视频输出、软解压加速、3D加速……但这种设计直接导致了它3D性能处于最差的位置；受到现有制造工

艺和制造成本的制约，硬件厂商很难做出一块在各方面都出类拔萃的图形加速芯片。确切的讲，各种性能对芯片结构的要求，有很多根本就是相互制约、相互冲突的。如果一定要造出一块全能的芯片，那么就必然要以降低性能为代价，只有分离式的设计才可以从根本上解决这种矛盾。其实视频游戏机早就在采用这样的结构：MD和SFC上都有独立的图形处理器，后者还使用了单独针对缩放处理的DSP芯片；到了土星、PS和N64，机器内部更是植入了专门的3D加速芯片负责处理三维图形。PC机之所以一直在三维视频方面处于下风，其实主要原因并非CPU的性能逊色，而关键就在于一直没有专门的硬件3D加速芯片。3Dfx Voodoo的出现将标志着这个时代的一去不返。

结构的优化需要用性能来证明，Voodoo的火爆完全倚仗它无与伦比的处理能力。

在罗列具体的数据之前，我想应该首先告诉大家一个消息：世嘉在筹划它的新主机——土星64的时候，曾把3Dfx Voodoo列为3D加速芯片的首选对象。虽然双方的协议最后因为价格上的原因没有达成，但世嘉的这一选择无疑为3Dfx Voodoo的性能作了最好的证明：世嘉设计土星64的主要目的是为了向家用市场移植《VR战士3》，一块可以胜任如此艰巨工作的3D加速芯片，你说它的性能如何呢？虽然我们失去了在3Dfx Voodoo上一堵《VR战士3》风采的机会，但这也许可以表明只要我们的电脑装上3Dfx加速卡，就可以拥有和土星64同级的三维图形处理能力。

下面让我们具体看看3Dfx Voodoo的性能指标。

3Dfx Voodoo板载4M显存，其中2M用于3D骨架的缓冲，2M用于纹理贴图的缓冲。支持从512×348－1024×768的各种显示分辨率。

3Dfx Voodoo支持以下标准的3D特技处理：透视、双线过滤、先进贴图过滤、精确贴图、象素纠正、纹理描影法和贴图转换、24bit内置16bit波动RGB骨架缓冲、多种各式的贴图缓冲等。

3Dfx Voodoo支持的特殊3D效果包括：

反混淆、Z缓冲、Alpha图像溶合、对图像进行雾化、透明、半透明处理。

多边形生成速度和象素填充率大概是目前评定一块3D加速卡性能最为直观的标准，3Dfx Voodoo的成绩肯定会让你大吃一惊：

象素填充率：45,000,000象素/秒。

多边形生成速度：1,000,000个三角形/秒。

按照一种现在比较流行的说法：象素填充率／分辨率＝画面帧数来计算，即便在1024×768的分辨率下，3Dfx Voodoo仍然可以达到每秒57帧的图像显示速度。目前很多游戏都号称在一帧画面中使用了10，000个POLYGAN(像《QUAKE 2》等)，这是个既让人兴奋，又让人担心的消息：我的机器够不够POWER呢？其实只要有了3Dfx Voodoo芯片作动力，你可以轻松的使画面达到每秒100帧左右的刷新速度。

单凭以上两个数据，很多玩家可能还是对3Dfx Voodoo处理能力没有一个准确的认识。那么下面就让我们具体拿它和其余的3D加速芯片作个比较吧。比较使用的软件分别是测试整机Direct3D性能的D3DTEST和评价整机综合3D加速性能的ZD 3DBENCHMARK。

下表为D3DTEST测试结果(使用该芯片的平均值)

加速芯片	填充率	多边形处理速度
3Dfx Voodoo	30	340
S3 Virge	4	180
S3 Virge/DX	5.2	240
ATI 3D	5.1	170
Rendition Verite	4	300
Ciruss 5464	7.5	140
MGA Mystique	8	150

下表为ZD 3Dbenchemark测试结果
(使用该芯片的平均值)

加速芯片	测试结果
3Dfx Voodoo	90
S3 Virge	9
ATI 3D	9
Rendition Verite	30
MGA Mystique	28

因为两款软件测试的都是整机的3D加速性能，所以测试结果还要受到CPU速度的影响。以上数据所用的基础平台都是标准的Pentium系统。按照实用经验，在更换平台之后，数据大小虽然发生变化，但比例基本保持一致。

3Dfx Voodoo卓越的性能不仅表现在非凡的速度上，由于提供了多种特技效果，它能达到的画面质量也是其它卡难望项背的。由于使用了贴图缓冲，3Dfx可以对画面中近景的物体进行雾化处理，这从根本上解决了图像放大过程中的马赛克问题。要知道再POWER的引擎也不可能随着视角的接近对图像进行无休止的计算，如果不采用新方法，即便我们使到了PentiumIII也无济于事。雾化处理是一种对马赛克进行溶合处理的方法：在图像被放大的过程中，芯片实时对出现的色块进行混淆和渲染。经过这种处理的近景图像无论被怎样放大，都能保持柔和自然的视觉效果，而不是生硬枯燥的马赛克。图像边缘的平滑也是Voodoo最擅长的处理之一：它可以对画面中各种物体边缘的锯齿进行圆润，把外形上

的失真降到最低。很多人在第一次见到3Dfx游戏时都会为其中迷人的光影效果所吸引，的确，光源的处理也是3Dfx Voodoo的强项之一。由于3Dfx使用了硬件对光源进行计算，所以画面不仅亮度高，而且光影的质感也格外出色。

3Dfx Voodoo之所以能够独领风骚，除了出色的硬件性能之外，对众多3D API的良好支持也是一个非常重要的原因。除了微软的Direct3D和SGI的OpenGL之外，它还支持Realitylab 2.0、Intel 3DR、Criterion Renderware、Germini Open Gvs 、Multigen GameGen、Autodesk 3D Studio等主要的3D接口。

3Dfx Voodoo在今年的E3大展上可谓风头出尽，它以卓越的性能征服了软件设计商，几乎所有需要使用3D加速器的游戏都把它列为首选的推荐对象。目前全球已经宣布支持Voodoo的厂商已经有43家，其中包括大名鼎鼎的EA、Activision、Virgin 、Sierra、Interplay、Id Software、Acclaim、Accolade、Eidos、3D Reamls 、Gremline、Psygnosis等等，而且这种势头还在不断的蔓延。目前支持3Dfx的游戏已经接近200个，其中包括我们熟悉的《古墓丽影》、《QUAKE》、《机甲战神2》、《EF 2000》、《Moto Racer》、《MDK》、《洲际76》……由于以上软件中的多数都已经发售过普通版，所以它们的3Dfx版本通常是以patch的形式出现，玩家可以到3Dfx公司的主页上免费下载一个补丁文件，将它拷入原来的目录，这样游戏就能支持3Dfx加速卡了。还有许多著名游戏的patch正在制作中，包括《97赛手》、《极品飞车2》等，它们将在不久之后与玩家见面。(patch文件的大小通常在几百K左右。)在使用3Dfx重温旧梦的同时，更有越来越多的新作品涌现出来。预计今年下半年发行的支持3Dfx的游戏至少会有150款。其中包括许多可以堪称巨著的《Quake II》、《HexenII》、《古墓丽影2》、《亚特兰第斯》、《Fifa 98》、《长弓2》……是不是让人有些头晕目眩?

3Dfx的优异性能不仅为PC原创作品的制作开辟了一片美好的未来，同时也为许多次世代游戏机上的佳作向PC移植打下了良好的基础。不久之前发行的《小丑骑兵》原本就是PS上的名作，由于借助了3Dfx超群的加速性能，PC版画面的精美程度和流畅度都一点都不比PS版的差。近期要发行的移植佳作还有两款：一是Acclaim在任天堂N64主机上制作过的主视角射击名作《恐龙杀手》——一款画面质量超过《Quake II》的游戏；另一个则是Capcom在PS 、SS都发行过的绝世大作《生物危机》。Capcom在自己的主页上这样评价这款游戏：PC版的《生物危机》将是三作中画面精细度最高的一款。相信随着3Dfx的崛起，越来越多的TV GAME名作会在我们的PC上登陆。

下面是一些关于3Dfx的实际使用感觉。

我测试使用的平台为Pentium 200MMX + 32MbSDRAM、Mystique显卡、3Dfx Voodoo加速卡(牌子是Diamond Monster 3D)。我测试使用的游戏包括《古墓丽影》、《Quake》、《MDK》、和《Formula 1》。

《古墓丽影》的测试很说明问题：在运行普通版本时，将分辨率调至640×480，细节设为最高，此时在我的P200MMX上，图像仍然只能勉强达到每秒20帧左右的速度。况且画面中的马赛克现象严重，光源呆板，图像边缘粗糙，发色数也太低，有很明显的色带出现。而当我使用3Dfx版本时，惊人的效果产生了：画面显示始终保持在每秒30帧的速度(因为《古墓丽影》最高只允许以这个频率显示)，而且图像平滑流畅，光源鲜亮生动，近景没有一点马赛克的痕迹。同时，32K以上配色也使画面的色泽变的非常饱满，Lara肌肤上和光源附近生硬的色阶都被自然的过渡色所代替。《Quake》的测试结果与《古墓丽影》类似，但有一点格外震撼人心：画面流畅度竟然在640×480的分辨率下达到了让人匪夷所思的97帧!

《MDK》测试给人印象最深的就是普通版中那些粗糙的马赛克都没有了，而且战斗中的爆炸、射击等烟火场面的光影效果变的更加逼真。

《Formula 1》是Psygnosis公司刚刚制作完成的一款超级方程式赛车游戏。3Dfx被推荐为首选的硬件对象。因为《F1》是专门针对3D加速卡设计的，所以它是几个游戏中把3Dfx性能发挥的最为淋漓尽致的一个：游戏中的全部图形都由Polygan生成，外形自然逼真。而且无论构图如何复杂，画面中从未出现过多边形丢失的现象。游戏中还使用了大量的材质贴图，对地面、赛车、建筑的渲染都达到了维妙维肖的程度。因为硬件光源的介入，所以游戏对光影效果的处理也达到了同类作品中的一个新水准：这是我玩过的第一个可以在车身上看到光泽的赛车游戏。总之，3Dfx赋予了《F1》一种近乎真实的视觉效果。

……

最后，我想引用3Dfx主页上的一句话作为这片介绍的结尾：如果你想获得SGI工作站的三维效果，而暂时又没抓到彩票的话，那么请加入"3Dfx Voodoo"的行列吧!

注："3Dfx Voodoo"是芯片的名称，目前世界上有多家著名显卡厂商都在使用它生产三维加速卡。比较著名的包括Diamond、Ochid等。Diamond Monster 3D目前在国内已经有售，售价大约1700元人民币。

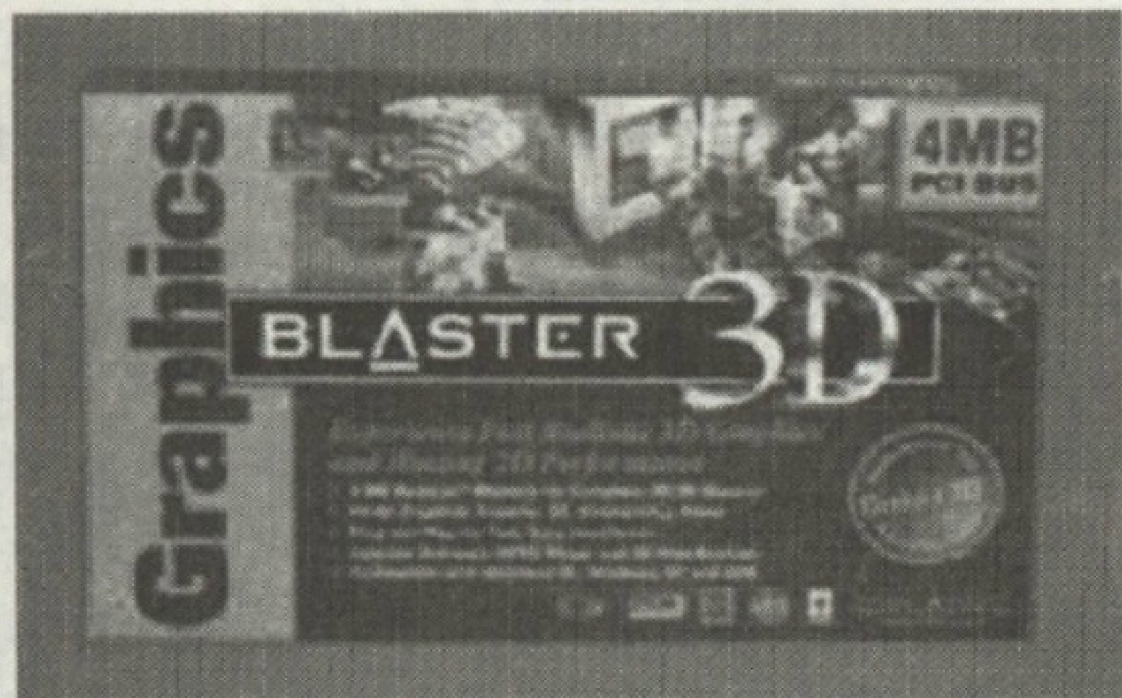
创通多媒体设备新品一览

北京　赫闻

提起创通公司，大家一定会立刻想到他大名鼎鼎的声卡系列，从当初的 SB16 Valume 到今天的 SB AWE64 Gold，创通声卡的品质确实有口皆碑，不过作为世界上最大的多媒体硬件厂商，他不仅出产声卡，他还有其它一些很不错的多媒体产品，这里我为朋友们作个介绍。

一、显示卡

看了上几期的 3D 显示卡的介绍，是不是有些朋友动心了，其实作为多媒体大厂商的创通公司也有一款不错的 3D 显示卡——3D Blaster。



首先，我先介绍一下它的特点：3D Blaster 采用优化的纹理映射使得在 PC 机上的 3D 图像更为出色，不会出现扭曲的形象也不会使人有目眩的感觉；由于使用了双线性滤波器使得图像比以往更平滑和真实；MIP 贴图减少了图像的棱角加强了图像质量；板上的 Z 缓冲存储器和显示内存加强了 3D Blaster 的实时运算功能；Anti－Aliasing 技术的应用排除了物体形象异常和虚像的情况；高度植入图像中的 RISC 的精简指令集和强大的管道像素使图像在全屏和全彩的模式下也能够飞速转换，这一点是其它 3D 显示卡所没有的。

其次，我们来看一下 3D Blaster 的技术指标。板上固化 4M EDO 显存可以轻而易举地处理 2D 和 3D 图像，最高支持分辨率达到 1280×1024，最高支持的颜色数为 24 bit 真彩方式（16.7M 色），最高可支持到 120 Hz 的显示刷新频率；YUV－RGB 的颜色间距加速了全屏的视频回放功能，支持 Microsoft Direct3D 和 Microsoft DirectDraw，还有 CGL（Creative Graphics Library）；最让人兴奋的是它还支持 Rendition Speedy3D（听说有不少游戏厂商将推出为此优化的游戏）；3D Blaster 完全支持 Plug and Play（pnp）的。

另附：

	256色	64K色	16.8M色
640×480	60，72，75，85，100，120	60，72，75，85，100，120	60，72，75，85，100，120
800×600	60，72，75，85，100，120	60，72，75，85，100，120	
1024×768	60，70，72，75，85，100	60，70，72，75，85，100	—
1152×864	60，70，75，85	60，70，75，85	—
1280×1024	60，72，75	60，72，75	—

注：本表横向标题为显示器显示的颜色，竖向标题为显示器的分辨率，表中内容为可能存在的刷新频率（单位：Hz）

二、光驱

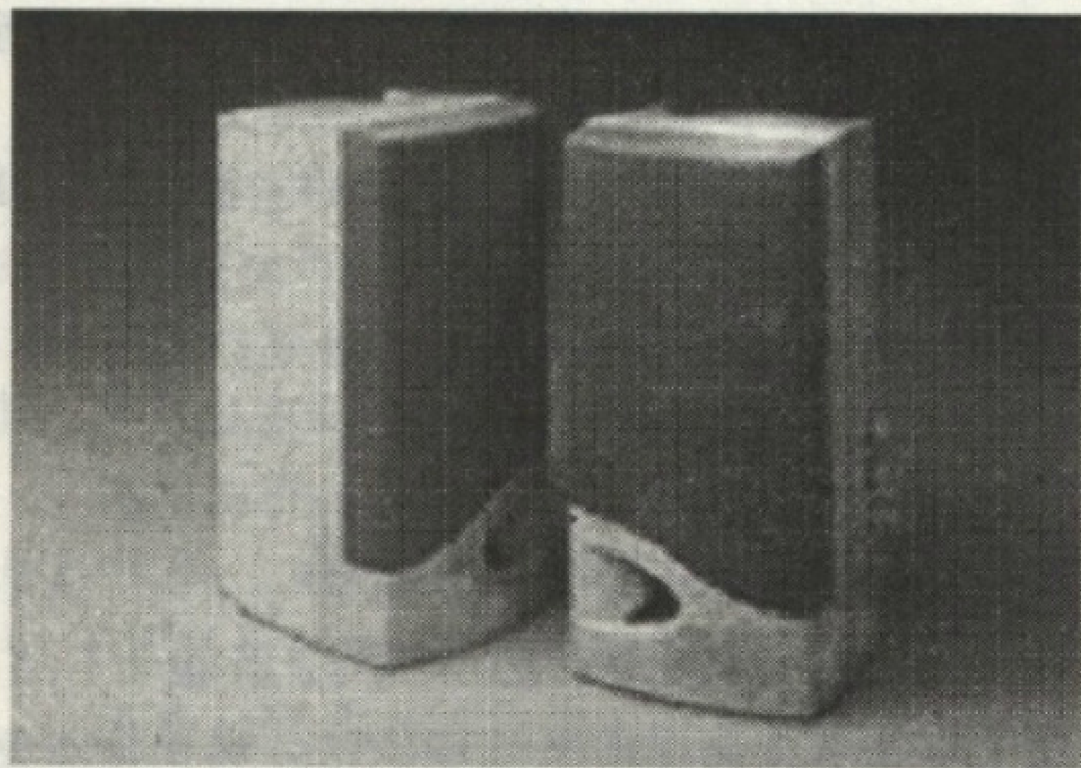
由于光盘具有存储量大、成本低廉等优点，所以成为了现在的主流存储设备，虽然 DVD 技术已经研究出来，但想占领市场还需要一定时间，光驱目前还是大多数人频繁使用的多媒体设备之一，所以拥有一部速度快兼容性好的光驱是很多人的愿望。

由于大多数 16 倍速光驱存在“挑盘”问题，它们的纠错性能不令人满意，所以我在此为大家介绍一下 12 倍速的 Creative CD 1800 光驱。它采用 EIDE 界面，数据传输率为 1800bps，平均寻道时间低于 150 毫秒，内置

cache 加快了数据读取时间。 前面板内置红外线遥控接收器,可以使用遥控器控制 CD-ROM 回放、调节声卡的音量、作 Web 浏览、控制鼠标、操作 Windows 系统。遥控器上还有 shift, enter 键、菜单和鼠标锁、静音、缩放等功能键,具有智能语音提示功能,可向用户提示目前进行的工作,支持 DMA 模式以减少 CPU 占用率。CD1800 光驱摒弃了 CD-ROM 的传统技术——CAV(恒定角速度的技术,CD-ROM 转速一直不变),改为使用先进的 CLV 技术(恒定线速度的技术),使得光驱在读取数据时能够保持速度不变。CD1800 光驱还具有自动降速功能,如果在 12 倍速的高速状态不能读过一些有瑕疵的光盘,它会自动调节到一个可以读过去的速度读取数据。

三、音箱

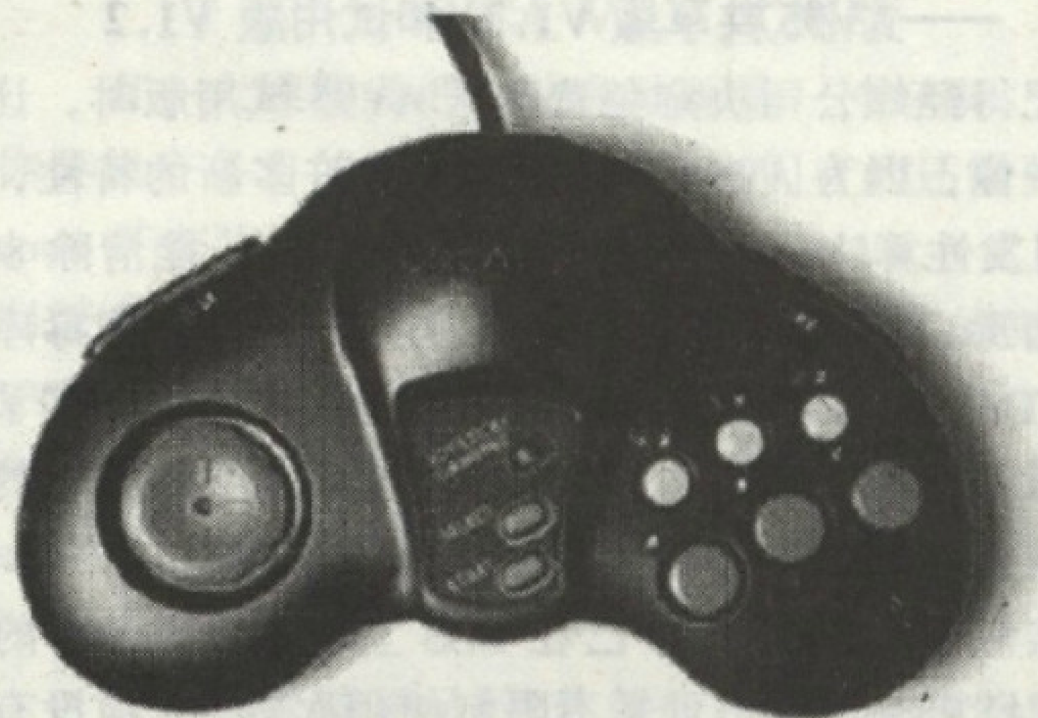
如果有了一块 AWE64 的声卡,而没有一对出色的音箱,那么音响效果再好也是难以体现出来,所以有些朋友宁肯在声卡上少花钱,也要买一副好音箱(当然我并不提倡),可见音箱在多媒体中的重要。现在的市面上比较多见的是轻骑兵、冲击波和迪波等品牌。对于创通公司出产的音箱大家可能还比较陌生,在这里我为朋友们介绍一款有特色的音箱。



SBS380:20W 的峰值输出,3D 立体声增强系统产生更加出色的声音,能够确保低音和谐高音清丽,可以清晰分辨低音和高音并能准确调整,防磁设施避免计算机设备磁化。可能朋友们已经注意到 SBS380 中有一项特别的技术——3D 立体声增强系统,到底这项技术有何益处?我在这里为大家解释一下:在我们配置多媒体设备时,大多数玩友都会把音箱放在显示器两边,这么做也是因为有限的空间所至,但是这样做的直接后果会导致音箱的立体声效果减弱,所以现在大多数人的解决办法就是把音箱放在屋子的对角线上,不过这么做会占用不少室内活动空间,而且对于一些玩家来说还存在一个技术问题。鉴于这种情况,创通实验室开发出了 3D 立体声增强技术,使得音箱在很短的距离内可以发出饱满的环绕立体声效果,使得玩家可以体会身临其境的感觉。SBS380 还有一个优点就是采用了双声道系统,大多数音箱是采用一个音箱发出所有声音的音部,这么做是为了降低成本,但是效果自然大打折扣,SBS380 采用双音箱发声系统,一只音箱产生低音,一只音箱产生高音,这样使得声音更清晰、真实。

四、游戏棒

现在的电脑游戏多姿多彩,吸引了越来越多的人们加入"Game Fans"大军,随着电脑硬件的发展,以前一些难以实现的事情现在都得到了解决,PC 机上也越来越多出现了移植自次世代和街机的作品,像前些日子的动作游戏《真·侍魂》和现在的射击游戏《雷电 97》等等,玩这些游戏用键盘显然就有些力不从心,所以我们需要一个好的游戏棒。



这里我为朋友们介绍一款名为 Creative GamePad 的游戏棒。棒上的方向键可以控制八个不同的方向,具有十个功能键,每一个键都会对应一种功能,你可以很方便地做出开火、观察、选择、扫射、跳跃、踢打、投掷、出拳、蹲伏等动作。因为 Creative GamePad 采用的是数字技术,所以它对你所发出的命令反应很快,当面对敌人时你可以像真实情况一样立刻开火或出拳,不至于因为手柄反应慢而被不明不白地整死。数字技术不仅带来了快速的反应速度,而且还能利用分把器把两个游戏棒在不损失任何功能的前提下联接起来。Creative GamePad 完全支持在 Windows95 下的 DirectInput 游戏和 DOS 下支持游戏棒的所有游戏。尤其是你只需轻轻按下一个开关,Creative GamePad 就可以为所有游戏模拟出一个在 Windows95 或 DOS 环境下的标准游戏棒。现在我们来看一下这个游戏棒最突出的一点——编程。你是不是还在为不能在格斗游戏中熟练发出必杀技而苦恼,现在问题迎刃而解了。由于使用了最新的记忆软件,Creative GamePad 可以最多允许玩家存储多达 1000 个游戏的 100 套热键,你可以存储、读取、编辑、拷贝甚至粘贴热键。

最好用的DOS免费软件

广东　蔡旋

每个人都喜欢使用功能强大的软件，但它们往往并不便宜，其实我们还有一个选择，就是使用最好的免费软件。这里的免费软件指的是自由软件、共享软件和试用软件，不要低估它们，因为好软件不是靠金钱来衡量的。

你有没有想过从何时起，Microsoft会将所有的软件免费呢？这个重任自然就落在了所有制作免费软件的公司身上，作为个人用户的我们就应该全力支持他们。

下面列举的软件都是不加密，可以任意拷贝使用的，它们都是值得一用的，如果你还没有，就快点找找吧！（不要问我到哪里找）

一、反病毒软件

——AV95共享版V1.21和试用版V1.2

记得经纬公司决定免费赠送AV95试用版时，让人大吃一惊，因为AV95正式版本具有许多新的特性，例如：启发性算法检测未知病毒，内存解毒，能清除8000多种病毒，赠送AVG内存防毒软件、KV300病毒库仿真、VLIST病毒查询软件。试用版仅仅比正式版多了个使用限制，使用起来根本不觉得比市面上任何其它的反病毒软件差，但AV95试用版完全是免费的！

实际上经纬公司早已在BBS上发布了AV95的共享版：AV95SH，这个可是不限制使用次数的，但没有正式版的新特性，值得高兴的是常见的病毒它都能清除。

有没有见过其它商业性的反病毒软件在发现文件已被CPAV免疫后竟然不再检测这个文件，如果正巧这个文件带有病毒呢？真是难以置信，AV95可不会这样，而且就算病毒是由病毒生产机制造出来的，都可以查出杀掉！

试用版和共享版还能使用正式版的升级文件，但最近的病毒库中采用了新格式，而经纬公司还未对这两个版本进行更新，所以出现了一些误会。正式版V1.2E使用时报告是：Pack LZEXE 0.91，意思是这个文件已被LZEXE V0.91压缩过，而免费版本则报告成找到LZEXE病毒：found LZEXE 0.91 virus，但这都不要紧，只要大家知道就行啦。如果试用版的使用次数已到，幸运的话或许还能打听到解除的方法，那你就能永远用下去了。

优点：共享版的文件体积既小巧又保证能杀许多常见病毒，查找病毒的速度很快，几乎没有把文件杀死的现象。

缺点：不能识别新病毒库内的新格式，共享版的命令行使用不灵活。

评价：要是经纬公司不对病毒库做大的改动，那么你就用不着再为杀不了病毒而担心了。

二、中文系统支持软件

——TW V3.0袖珍版

在中国，想必没有谁不安装中文系统吧，经过多年发展，它们的功能越来越强大，满足了不同的需要，但自身却变得十分庞大，即使是简版也有许多文件分布在多个目录下，携带起来显得非常困难，值得高兴的是怡江公司将优秀的天汇标准汉字系统简化后制作成天汇袖珍版。

这个小家伙只有230KB大小，就已包括了显示驱动和显示字库，而且提供了天汇汉字标准版所具有的先进特性：与系统资源无关性。与所有软件的高度兼容性。支持直接写屏。一改以往的平面提示行，率先采用立体提示行，无须再用文字去说明当前是半角还是全角状态。对英文制表符识别率是国内所有汉字系统中最高的。难怪TW还成为CFIDO推荐上站的首选汉字系统，要是对默认的设置不满意还能进行修改。

在Windows 95的DOS窗口下，你原本的中文系统是否还能正常工作呢？只有在这个小窗口下你才能真正体会出TW的高度兼容性。

TW仅仅是个中文支持软件，并未提供汉字输入法和打印驱动，但它仍然可以挂入天汇标准版中的各种汉字输入法，如果将标准版的STORE.DAT拷在TW所在目录下，还能对DOS信息进行动态汉化。

优点：继承了大部分标准版的特性：极佳的与系统无关性和对英文软件的兼容性。

缺点：没有汉字输入法。

评价：如果你不需要打印的话，没有比它更小并且更好的中文支持系统了。

三、文字处理软件

——CCED V5.03电子注册版

这个以往价格高昂的字处理软件，现在竟然免费了！CCED难道不受欢迎吗？错了，这个由中国人制作的软件要比外国人制作的更适用于处理中文。

要是你刚开始用CCED，在菜单上会发现有成堆的新东西：密写打字、阅读文件、卡拉OK、文件滚动、时间提醒、定时存盘，连块都有字块和距形块之分，这可是CCED独创的功能。支持众多的打印机，能利用已经安装好的字库进行模拟显示，还能打印图像。

不少字处理的表格制作，不是制作繁琐就是功能单调，CCED彻底打破了这一局面，表格生成后任你修改，数据增加也能自动扩充表格，表格内还能进行数据统计，甚至还能输出成数据库文件。

不管你以前用什么编辑软件，CCED都可以提供你熟悉的键盘操作，还有什么不满意？重置CCED能让其绝对适合你个人口味。它提供了许多实用小程序，有时

还真的能帮你大忙。

出色的编辑功能，再加上出众的表格处理功能，你还有什么理由坚持原来的字处理软件呢？

优点：鼠标和键盘操作很灵活，与中文系统兼容性好，小功能和细节也处理得很好，具有优秀的表格编辑功能。

缺点：UNDO 功能不强，在编辑时还没有所见即所得。

评价：因为支持所有中文系统和字库，再加上丰富的功能，所以你无法拒绝使用 CCED。

四、文本阅读软件

——LIST V1.8

终于有软件可以替代 TYPE 了，那就是 LIST，不管你的好奇心有多大，LIST 会让你将整个磁盘的文件看个够，因为可以任意在它界面下的目录进进出出，没有什么可以阻拦，更不用说是隐含目录和隐含文件了。

要看哪个文件的内容，在 LIST 后面加上文件名是最快捷的方法，若是有多个名字类似的文件就可以用通配符的文件名，要是名字没有规律的话，就应该在界面下来挑选，不喜欢键盘还可以用一下隐形鼠标。在界面下你还可以对文件进行拷贝、移动、删除、改名、运行等操作，按下 Enter 键，当前文件的内容就能看到。

在看到文件内容后，你仍然可以有许多选择：16 进制显示，超宽阅读，不区分大小写寻找与区分大小写寻找，屏幕颜色可调。最有特色的是能开第 2 个窗口和将文件中的内容截取并生成新文件或追加到其它文件末尾。

能阅读特大容量文件的软件是不多的，而 LIST 正是其中之一，如果你一次看不完怎么办？记下当前的行号，下次再看时输入行号就能接到上次的内容。

虽然 LIST 本身不能显示中文，但在中文系统下看中文的文件是毫无问题的，那些需要输入的地方仍然可以输入，不象某些阅读软件不接受双字节的汉字。

优点：功能齐全，操作起来很简单。

缺点：不能预显，不能识别一些特殊的文本格式。

评价：完善的文件阅读，非常灵活。

五、中文文本阅读软件

——CL 共享版

如果仅仅为了阅读一份中文的文件，而进入庞大的中文系统，是否值得？当然值得，但如果文件是 WORD 格式呢，这下你就要深思熟虑了。

考虑得怎么样了？还是用汪礼三先生制作的 CL 吧，这个 160KB 的文件看起来是太大了点，但它不需要任何标准的 200KB 汉字库，这样来看反而小了。

除了能任选文件显示外你还能指定 CL 只列出某一类的文件，在阅读过程中可以进行查找、删除、复制、改名、修改属性，更棒的是大文件也能照读无误。

最具特色的是除了普通的纯文本格式文件外，可读的文件格式还有 WPS、DOC(WORD)、WS(WORDSTAR)、WRI(WRITE)，从此就不会仅为看一份文件而等上几分钟之久。

实际上，CL 的功能超出你我的想象，但这是发生在 CL 的标准版中，因为它还能播放 WAV、VOC、MID、CMF 等音乐文件，观看 PCX、GIF、JPG、WMF 等格式的图片，播放 FLC 和 FLI 动画。

优点：支持许多格式的文件，显示速度快。

缺点：不能预显，不能显示 BIG5 码的繁体字中文文件，英文制表符识别率不高。

评价：在文本阅读方面做得很好。

六、图像观看软件

——SEA V1.3 试用版

有一大堆精美的图片和动画是一件好事，为难的是你要找齐各自的播放软件，而且它们有的还需要在 Windows 下安装，现在可好了，最新的 SEA V1.3 试用版比起旧版本的 SEA 和其它图像软件能识别更多的文件格式：JPG、TGA、BMP & RLE、TIFF、PCX、GIF、LBM (IFF)、PSD、CEL、Dp2e－LBM、BBM & PCC、PNM (PBM, PGM, PPM) andPNG、FLI、FLC、AVI、WAV、VOC，所有的图片格式都可以互相转换。

只要 SEA 能显示的，你就能在它的小预览窗口下看到，就连动画也是如此，这的确能省下我们不少的时间，以真彩来显示图像的速度也比以前更快了，如果你不喜欢这张图片的话，可以当场按下 DEL 键删掉。当然，最激动人心的莫过于动画啦，在附送的一个活动 GIF 文件中，能清楚地看到小鸟幽默的动作。

还有个突破，以往只有在 Windows 下才能播放的 WAV 和 AVI 文件，现在也可以在 SEA 中听到和看到了，不过你得先有块好声卡。

这次还为鼠标设计了个菜单，不少高级功能也可以很方便地使用了。

优点：支持的文件种类很多，还能互相转换，在预显下就能将内容看得很清楚。

缺点：部分 AVI 文件不能播放，声卡支持不理想。

评价：SEA 是 DOS 下唯一这么齐全的图像显示软件。

七、压缩软件

——AIN V2.2 共享版

这个软件能为你节省不少软盘和时间，你能相信吗？真的，当你打算用软盘来备份的话，千万不要忘了先用 AIN 压缩呀，是 AIN 而不是其它。

兼容其它你熟悉的压缩软件，用不了多久你就能操作自如，所以说花这点时间从其它压缩软件转为使用AIN是值得的。其它压缩软件在压缩时你可以到处去干些什么，但AIN不行，因为它真的很快，而且性能并不因为计算机是低档的而下降。

光是速度快还不够，因为这是在压缩而不是在跑步。速度和压缩率以往是不成正比的，但现在被AIN打破了，如果所压缩的文件多半都是类似的，压缩率还能成倍提高。

虽然AIN的功能并不比其它压缩软件的多，但你所需要的它都有了，这反而让你更感到简单易用。

要是你每天都进行压缩工作的话，不妨从现在开始算算，AIN为你省下了多少空间和时间。

优点：速度快但压缩率依然很高。

缺点：自解压文件支持不好，没有界面。

评价：尽管支持AIN格式的地方不多，但非常吸引人的特性能够战胜一切。

八、CD播放软件
——SRCD V4.1

还有什么比边工作边听CD更美妙的呢，可喜的是多数CD播放软件都不是商业软件，那么放CD是否就是按下PLAY键那么简单呢？只要你对SRCD的界面不反感，一切还要更简单，让我们来看一下放CD的最简单步骤：

只要成功看到SRCD V4.1这几个大字后，它就会自动打开光驱，你必须在20秒内将你最喜欢的CD放在托架上，然后找个舒适的位子坐下来，不要怕还没有按Eject键，也别怕还没有按Play键，用不了多久音乐就会在你的耳边响起。

你想听一下游戏CD里的CD音乐吗？这张软件CD容量又有多大呢？调节左右音量和立体声做得到吗？何不把CD放在SRCD里，一切将变得豁然开朗。不可否认，SRCD在细节方面处理得恰到好处，在中文系统下有中文显示，在Windows 95下不和Windows 95自已的CD播放软件争放CD，智能接受用户的选曲命令，可将书签插在整张CD的任何地方，甚至还可以人为地修改每条音乐的开始时间。

优点：常用的功能操作起来非常简单，高度的自动化为我们做好了一切。

缺点：界面是如此的平凡，当没有CD在光驱内时鼠标会消失，高级功能用起来并不容易。

评价：在DOS下是功能最多的CD播放器。♬

97办公软件之争

北京　尚进

计算机领域是最具竞争的领域，而应用软件及操作系统又是最大焦点。记得1995年OS/2与WINDOWS 95之争，最终WINDOWS 95大获全胜；1996年浏览器大战，后起之秀“探险家”将网景的“领航员”搞得昏头转向；而1997年将是OFFICE 97与COREL的争夺。

OFFICE 97与WINDOWS NT5.0都是今年微软的拳头产品，在NT方面尚无敌手，但OFFICE 97却处处树敌。在2月份的发布会上，比尔·盖茨明确表示OFFICE 97是为未来设计的。而5月12日OFFICE 97中文版的发售，又为其真正被中国用户接受提供真正的技术保障。

那么OFFICE 97又是怎样的一个产品呢？盖茨曾发誓要使微软的每一个产品都具有INTERNET功能，看来盖茨没有食言。OFFICE 97就是一个具备INTERNET功能的办公软件。打开OFFICE 97中的WORD或POWERPOINT，会发现微软的开发人员不仅把IE(INTERNET EXPLORER)渗透融合于操作系统中，而且其应用程序也最大限度地利用IE。事实上OFFICE 97新增的WEB工具栏就是一个最典型的例子，其中增设了数组IE图标，简直像是个浏览器。并且所有文档都可以转为HTML格式。在OFFICE 97中新添程序OUTLOOK取代了SCHEDULE+的功能，使用户可以统一组织和管理电子邮件。任务及个人文件，更具备了强大的查找信息功能，相信每一个对自己文件存放混乱而苦恼的用户可以找到一个解脱。更重要的是OUTLOOK可以提供一些甚为有用的功能，如发送密件、邮件预览、收回自己发出的电子邮件，但这一切的强大功能均对系统的配置要求很高，WIN 95或NT等32位操作系统才可运行。

与OFFICE系列相比，利用SUN开发的JAVA跨平台解决方案，COREL一马当先。COREL通过WORDPERFECT套件和COREL OFFICE PREFESSIONAL的组合，向微软打出了有力的一拳。由于COREL是以JAVA为背景，而JAVA又以其有效的统一编码而联姻现代化软件，从而使COREL的用户获益非浅。再者由于JAVA属于网络性语言，使COREL在网络功能上独具特色。但仅凭COREL的单枪匹马是敌不过势力庞大的微软公司，于是COREL与老对手NETSCAPE合作建立一致的应用程序界面，并且与LOTUS(莲花)公司达成默契。

在这场OFFICE之争的背后，正酝酿着一场更大的战争——JAVA VS WINDOWS。不知国人何日会看到。

与国际上的大风大浪相比，WPS 97的推出算是国内的一道新风景。由于金山WPS已成为国内计算机教材内容的一部分，所以在今天依然有很多人在使用。而WPS 97则是一次飞跃，这一跃便跃进了WINDOWS。在WINDOWS中WPS 97肯定从技术上无法与OFFICE、LOTUS、POWERPOINT相比。但小而精的WPS 97对于只要打打字的国内人事算是足够用了。说实话，WPS与OF-

FICE 是无法相比的，但中国计算机业的畸形发展才会出现这种情况。

随着时间的推移，什么编辑办公软件会独领国内软件的风骚呢?是 WPS、是 OFFICE，还是……

不可小视的 CPU 风扇

大连 王晶宇

CPU 风扇在当今电脑配置中可以算是最不起眼的设备，但它在 486/100 以上的微机中却是不可缺少的。这是因为自 486 以来，微机技术得到了飞速发展，5X86 系列、PENTIUM 系列相继涌现，而 CPU 本身的面积却没有增大多少，大量的晶体管被挤入这小小的体积中，这样在电脑运行时就会使 CPU 内部热量成倍增加，容易使 CPU 出现故障甚至烧毁。而以前出现的散热片或散热器已经远远满足不了要求了。所以在 486/100 以上的电脑中必须有风扇，且风扇最好粘在 CPU 上并压实，这样可使风扇与 CPU 间隙达到最小，提升其散热效果。

打印机的种类、故障和维护

河北 朱丽静

一、打印机的种类

打印机是计算机常采用的基本输出设备之一，它的种类很多，主要有点阵式打印机、喷墨式打印机、激光式打印机、热敏式打印机等七大类。按打印色彩分，分单色、双色及彩色打印机三种。

(一)点阵式打印机亦称撞针式打印机，有 9 针、18 针和 24 针之分，其中 24 针比 9 针质量好一倍，打印速度快一倍。点阵式打印机的价格是所有打印机中最便宜的一种。其缺点是打印质量欠佳，噪音大。点阵式打印机还可加上复写纸，一次打印多份。

(二)墨点式打印机取消了色带，将墨水贮于可更换的盒中，通过毛细管作用将墨水送给打印针，这样，打印出的东西具有较高的分辨率。

(三)喷墨式打印机在打印过程中，没有打印动作，靠喷墨技术产生字符和图像。价格比点阵式打印机高，但打印质量也高，工作噪音低。

(四)激光打印机打印噪声低，可以产生高质量的文本和图像，而且速度快，它处理文本和图像的方法与复印机完全相同。激光打印靠静电上色和高温成像，可即印即干，十分便捷。但其成本较高，适于机关、公司等单位使用，一般家庭很少选购此种打印机。

(五)热敏打印机靠加热的打印元件直接在特种纸上产生文本和图像，或是通过加热的色带文本和图像转移到普通纸上，功耗低、噪音低、体积小、可用电池供电。

(六)液晶快门式打印机通过类似照像机快门的光学机构，将图像投影到感光鼓上，而后感应到打印纸上，图像极稳定，精确度极高，这是目前最先进的打印机。

(七)磁打印机通过涂覆有磁性材料的鼓面产生像点，并将像点转移到普通纸上，从而得到清晰的图像。

七种打印机中，用的最多的是前四种，后三种目前尚未大批量使用。比较而言，由于点阵式打印机的性能价格比最合理，因此最受市场青睐。

二、点阵式打印机易出的故障

点阵式打印机最易出的故障是卡纸、卡色带和断针。

卡纸的原因有四个：一是操作不当，或是纸的厚薄调节不好，或是进纸键按乱了，或是在打印机与主机联机后，错误地使用了手动卷轴旋钮走纸；二是橡胶滚筒过脏；三是纸太薄并且纸张退出过程中，没有及时将纸头从打印机中取出，使刚出来的纸头又从入纸口卷入；四是打印针出毛病，针头没有及时收回，挂住了纸张。解决的办法是学会正确操作或清洗卷筒。

卡色带的原因有两个：一是色带被打穿有洞，没有及时更换，遇到打穿的洞时，色带往里卷带；二是打印头断针，伸出的断针部分没有及时收回，挂住了色带。解决的办法是更换色带、调节色带盒、修理打印头。

断针原因较复杂。首先，打印头的寿命有限，任何一个打印头使用久了总会断针。当然，要想使用时间长久一些，一是使用好色带，不要用劣质的；二是色带旧了要及时更换；三是纸的厚薄调杆要调节好；四是经常用无水酒精清洗打印头上的墨。

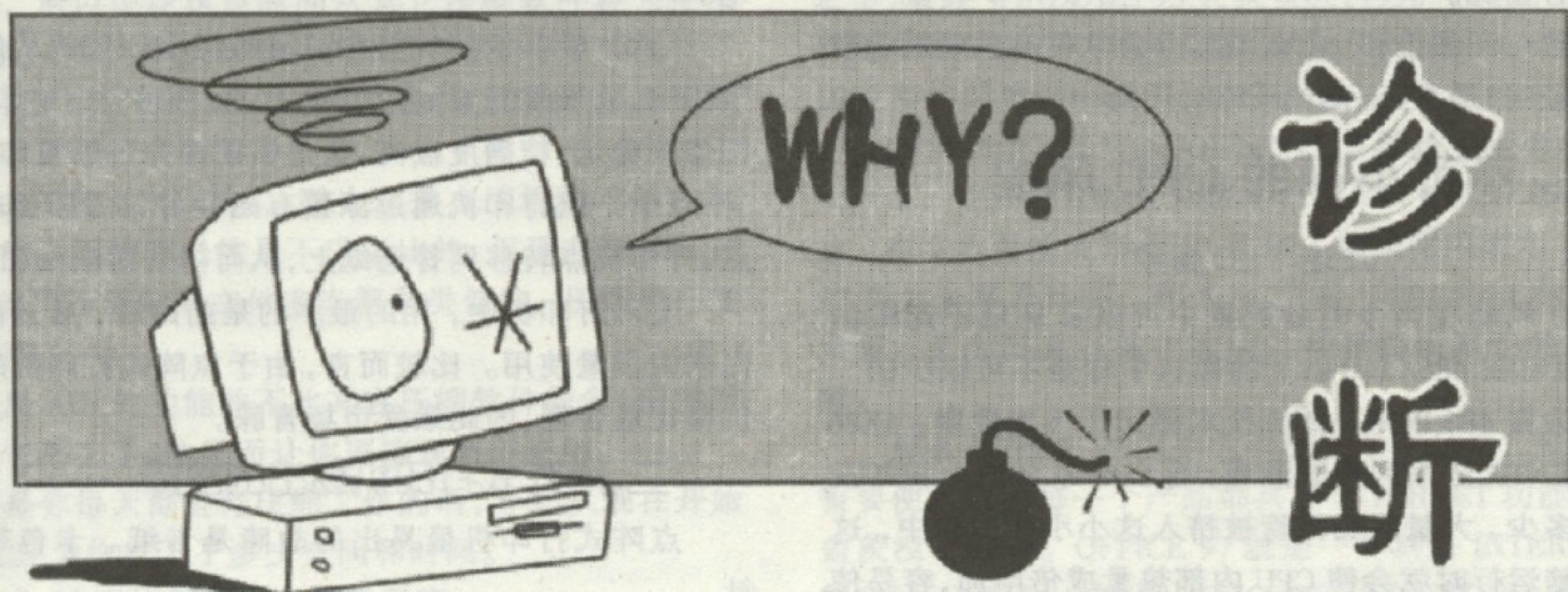
三、打印机的简易维护

打印机的维护保养主要是三个方面：

1. 正确地使用：熟悉面板操作控制键，对于自动化进纸程序高的打印机最好少用手动旋钮。

2. 保持打印机的清洁：平时用遮灰布盖好。每次使用后，要注意将掉进去的纸屑和色带毛屑和色带毛屑清除干净。导杆出现油污就及时清除，并经常用少量缝纫机油润滑活动部位的金属部件。

3. 注意打印头的清洗：每打印十来万字符后，一定要用无水酒精将打印头的前端擦洗干净。擦洗方法是卸下色带盒，装上几滴无水酒精后再打印，使打印机自已将针眼里的墨污打出来。



问： 我购买了一张《大众软件》第2期配套光盘，在WINDOWS 95下当我将光盘放入光驱后会全屏幕自动播放一段《黑暗王朝》的动画，但我无论如何也不能再切换回主画面了，请问这是怎么回事？如何解决？ 北京 迪艾

答： 进入"控制面板"，选择"多媒体"，在"视频"一项中将"全屏幕"改为"窗口"(默认为原始大小)即可。

北京 清障车

问： 我在使用《大众软件》第2期配套光盘时，发现很多文本文件的字都超出了边框并且有些菜单中的文字显示不正常，这是怎么回事？ 北京 读者

答： 这是由于WIN95中的字体被设置成了"大字体"所至，只需改回"小字体"即可正常显示。北京 清障车

问： 我有一块J3 765 64v+型号的显示加速卡，它的图形解压支持DCI，但不支持WIN95下的DirectX，现在相当多的游戏都需要DirectX进行图形显示，我面对买到手却不能玩的这些游戏真是寝食难安！

哈尔滨 董岩

答： 印象中J3 765 64v+的显卡应该可以支持DirectX的，有可能是此显卡和主板冲突。请先用显卡本身附带的软盘安装一下显示驱动程序。如果不行，试着换用另一版本的DirectX(如果DirectX2.0不行，有可能3.0版可以；反之亦然)。如果还不行，就只有去找新的支持DirectX的驱动程序。《大众软件》第2期配套光盘上提供了这个程序，如需要请向读者服务部购买。 北京 良民

问： 我的一台LX－P5/166PCI微机，在一次WIN95启动后，出现了花屏现象。在屏幕上，无法辨认鼠标所在的位置及键盘所键入的任何字符，因此，想进入WIN95的控制面板中重新修改，设置成正确的显示方式，也就无法实现了。请问如何解决这个问题？

江西 乐时进

答： 这种问题的产生通常是由于WIN95控制面板中显示器某些参数的设置发生了变化，而在改变的同时，系统会将其信息保存在WIN95中的某一文档文件中。因此，只要找到该类文件，将其修正，问题一般可以得到解决。负责保存显示设置的文件是WIN95目录中的SYSTEM.INI，用一个编辑软件打开该文件，找到[boot description]项，设置display=vga；再找到[386Enh]项，设置display=*vddvga，存盘退出后，重新引导WIN95，问题应该得以解决。

北京 长弓

问： 我们单位的一台HP 486/66微机，8兆内存，另配SONY四速光驱，有一次在开机自检时，屏幕提示：系统配置错，光驱掉电或没安装、没正常挂接上。检查了机箱内的连线情况，没有问题。考虑到可能是光驱驱动程序损坏或autoexec.bat、config.sys设置不当造成，又重新安装了驱动程序，再次开机问题依旧，对此我们百思不得其解，恳请指点。

江西 龚德全

答： 出现问题的原因无非是软故障或硬故障，而我们通常首先应判断是否是硬件的毛病，请将光驱拆下来换到另一台工作正常的机器上，假如光驱可以正常接挂，则说明光驱本身是好的。在这种情况下，推测可能会与CMOS的设置有关，其中的Secondary IDE Interface一项如果没有设置成Enabled则一定要将其改过来。这样设置后，光驱应可正常认出。

北京 长弓

问：我在打《绝地风暴》第八关时，按照攻略中所说消灭了4辆敌运输车，但无论如何也过不了关，这是为什么？ 西安 读者

答：1997年第6期中《绝地风暴》的攻略有些失误：47页第8关攻略中敌运输车应为5辆而并非4辆，如不从公路旁的楼中穿过，第一辆便会溜走，这样恐怕一辈子也过不了关。 兰州 陈楠

问：最近我在玩《魔影哈雷》时遇到了一些棘手的问题，我在小镇各处几乎都走遍了，在图书馆看到手稿上说："……手枪被改为来福枪……事实就在表面下……"，而我在另一屋中发现一支来福枪，但提示说字太小得用放大镜看，那么如何才能得到放大镜并使用呢？另外，我还在镇边发现一口井，不知可否下去？墓地也能够下去吗？（1997年第7期问诊） 辽宁 阿霖

答：放大镜可在户籍管理所中的书柜中找到，然后就可以根据来福枪上的提示去画出"树林里的十字架"在地图上的方位。至于墓地，则要在杰格死后，派克去过灯塔后再由毕休处得到钥匙才能进人。井就更后了，是在游戏后半段消灭四大家族后才能进入去消灭幕后操纵的印第安人的。 北京 朱去疾

问：《杀人月》中第一天里如何操作电脑？各个选项的结果是什么？（1997年第4期问诊） 天津 读者

答：刚开始在办公室里，有一台电脑，抽屉里有一张邮票，一支笔。又发现门下方有两封信，其中一封是电子专卖店的广告函，填好它后贴上邮票，投入chandler street上的邮筒里，在邮筒的地上发现一张报纸，上面写着案情。

于是来到Rook Garner当铺与Rook闲聊，在当铺后面的小巷里，发现后窗被打破，地上有一根红头发，另外还有一个流浪汉的家，但没有人。又在门后发现小偷的42码长的鞋印。

到警察局调查后得知小偷是个Norm（正常人），血型AB。再来到当铺后巷，用在Louie的咖啡屋里得到的巧克力，从流浪汉那里得知小偷体型高大，身高1.84m，体重300磅。回到办公室，把小偷的所有资料输人电脑，得出小偷的姓名为Mick Femm。

四川 胡人

问：我在玩《主题公园》时遇到下面两个问题，希望得到帮助：

1. 当被系统告知"XX游乐设施陈旧，建议更换"时，应该怎样更换？

2. 将单轨游览车的车轨架好后却不知"车"在何处，望赐教。（1997年第8期问诊） 北京 草莽

答：1. 当公园管理员告诉您"XX游乐设施陈旧，建议更换"时，首先应考虑这很可能并不是设施真的陈旧了，而是因为您长时间没有升级该游乐设施所至。升级的方法是在键盘上敲"N"键，然后调整"升级和更新游乐设施"选项。（该方法只限于游戏难度为中级或高级）当然，也有可能是游乐设施真的陈旧或是因为布局不合理而影响您成为"游客最满意的公园"，则须拆除该设施。具体方法是用鼠标右键点击该设施的入口，会出现一个对话框，系统将提问"您已为XX设施投人XXXX钱，是否拆除"，点击"确认"后，即可将该设施清除。

2. 将单轨车的车轨"首尾相接后"，用鼠标左键双击该游乐设施，便会进人显示单轨车信息的对话框，屏幕右下角会出现一排按钮，其中的红色钮表示该设施尚未开放，用鼠标左键单击该按钮使其变为绿色，"车"就会出现了。

大连 张汉 北京 廖伟煜



一 本人在玩《米兰斯纪事之圣域传奇》时，来到贝尔库大陆上最大的一个沙漠中的一个小村子，村子里的井好久都没有水，听村长说：『在村子的附近有一些怪物阻住了水的流人。』我到那里打败了树精后，又回到了村子。村长送给我灵药后说：『要找的人就在本村西面的一个叫花耳拉村的地方。』我来到这个村子后，和一个人大战了一场，最后被一位女子救回了屋。我苏醒后，对她表示了感谢，但接下去就不知该如何进行了？另外，游戏中的幸运小刀有什么用处？ 广东 阿伦

二 在《侠客英雄传3》中从东海学艺回来后，主角说：『去坤宁城的明月楼见五毒教的女儿。』我在中途的小镇上住了几天，到明月楼后却不见人，再等了几天还是没有。不知中间是否还要做什么事情？请指教。 广州 阿秋

三 我在《南极冰怪》中，进入图书馆的藏书楼后，找到一根拐杖，三本书，却无从下手，并且再也无法出去，怎么办？ 上海 陈钢

四 本人玩《秦始皇陵之谜》时进入第一个大院后，取得了铁勺，放入司南，再往下不知如何进行？望告之。 天津 秦世昌

大众软件服务快车

市场星云

（本期广告索引）

可在读者服务部邮购的刊物

品　名	零售价	挂号费	快件	特快专递
96月刊(3、4、6、7、11)	6.00	1.00	13.00	22.00
97月刊(4、6)	6.00	1.00	13.00	22.00
各期配套磁盘	10.00	2.50	6.00	25.00
1996年增刊	22.00	2.50	22.00	35.00
大众软件CD(总第一期)	45.00	4.50	13.00	25.00
大众软件CD(总第二期)	45.00	4.50	13.00	25.00
1997年增刊	18.00	2.50	22.00	35.00

征订启事

《大众软件》1997年合订本(上)已经上市。零售价:25元

同时《大众软件 CD》第二期作为《大众软件》1997年合订本(上)的配套光盘发行。其中除15至23期配套磁盘的全部内容外还有大量最新共享软件和游戏的 DEMO,另外还特别收录了《大众软件》1995年合订本的全新多媒体版。本光盘定价45.00元。

《大众软件》1997年增刊零售价18元、《大众软件光盘》总第三期(2CD)零售价60元现已上市。

DESIGNED FOR
Intel
MMX™

毁灭者

（又名：蒸发密令）

联邦证人安全保护计划



■ 第一部全中文真人互动式游戏，专业演员重新配音

■ 根据阿诺德 · 施瓦辛格主演同名中影大片改编而成

■ 金仕达多媒体联手 Imagination Pilots Entertainment 隆重推出



上海金仕达多媒体有限公司

地址：上海市国权路525号复旦大学复华科技楼
邮编：200433　电话：(021) 65495473，65495482
传真：65495869 电子信箱：ksmedia@public.sta.net.cn

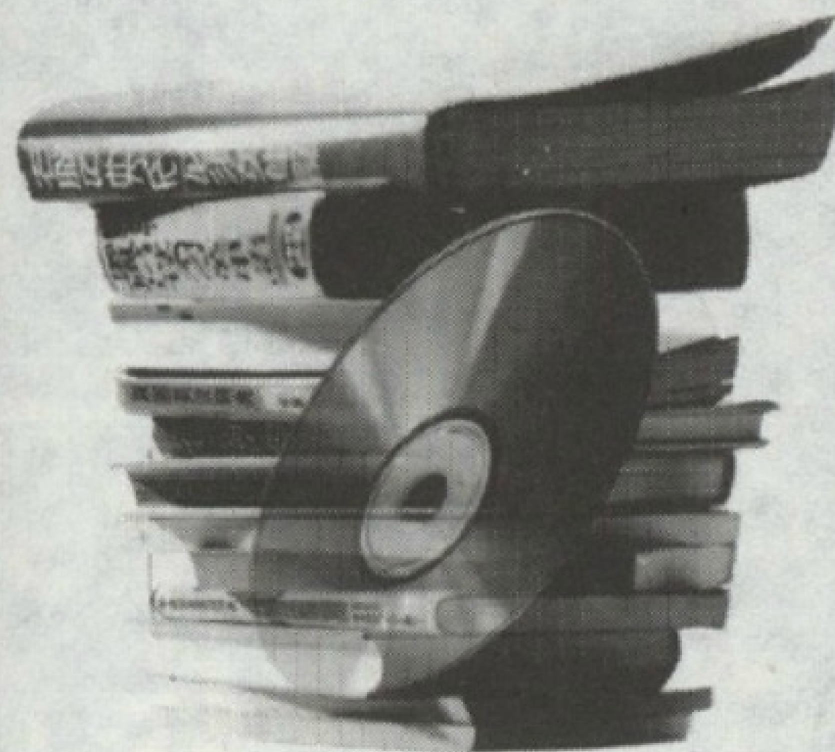
KINGSOFT

金山词霸 II

会说话的三向词典

词霸II包含了内容翔实的英汉、汉英词典(由梁兴哲教授主持的梁氏辞书编辑室编校),更增补了《国际标准中文大字典》(由著名文学家傅永和先生任总顾问,蓝德康先生主编,),成为了独一无二的英汉、汉英及汉语三向词典。

清晰准确的中英文发音 英文发音由著名美籍外教Jeff Bucknam 和 Dawn Brandendurg 录音,含男声和女声各四万单词。汉语普通话发音由著名电台播音员谢斌先生和顾清小姐录音。高效压缩技术将多达三十盒录音带的内容压缩至八十多兆。



使用更方便

- **鼠标即指即译,并可即时发音**
  支持几乎所有中英文平台及常用的应用软件。
- **驰骋 Internet**
  除能够在WINDOWS 3.X和WINDOWS 95上运行外,还特别增加了在WINDOWS NT及Internet浏览器 IE 4.0 上的屏幕取词功能,同时支持了港台通用的BIG 5内码技术,用户可以在网上尽情畅游。
- **收录面广 检索方便**
  包含了当前流行的电脑及Internet术语,同时增加了同义、近义及反义词索引,并增强了分类词索引。在用户字典中可随意添加新词。
- **典型安装 50 兆**
  可完全脱离光盘运行。
- **运行速度更快**
  除提供了原有的16位版本外,还增加了32位版本,同时支持了MMX 技术。

78 元的选择

英汉词典+汉英词典+汉语字典+ 30 盒录音带 =词霸 II



北京金山软件公司 电话:(010) 62049624 62040009-3036
地址:北京市海淀区知春路22号四层 邮编:100088

九月二十七日隆重上市

WPS97

FOR WINDOWS 3.X/95

北京

连邦一分店
电话:62620375 联系人:高长青

连邦中心店
电话:62628618 联系人:沙 非

连邦科海店
电话:62589620 联系人:邱红霞

金山门市部
电话:62612297 联系人:于庆洲

北大方正及其各地分公司
电话:62752422 联系人:姜 广

中国大恒光盘定点销售连锁组织
电话:62628395 联系人:林 远

万众力合科技有限责任公司
电话:62649133 联系人:吴洪彬

兴宏达科贸公司白石桥店
电话:62178621 联系人:张 拓

鸿达正方科技有限公司
电话:62634785 联系人:周 立

天博诚信科贸有限公司
电话:62630339 联系人:张 雄

双友软件技术研究所
电话:62571523 联系人:陈铁刚

微宏电脑软件研究所
电话:62559756 联系人:于 沔

超软科技发展有限责任公司(送货上门)
电话:62637342 联系人:王 洋

联想集团公司软件销售部
电话:62558888 联系人:张曦苑

赛乐氏软件销售组织
电话:62188033 联系人:贾 伟

里仁软件行销联盟
电话:62643952 联系人:林真实

联想软件北京[illegible]公司
电话:62252981 联系人:邓伟云

凯凌电子出版物世界
电话:62630332 联系人:崔乾坤

家用电脑与游戏机
电话:64064624 联系人:刘术卉

大众软件
电话:67150879 联系人:李 诚

万众合力科技有限责任公司
电话:62634906 联系人:罗雪松

兴宏达科贸公司和平里分店
电话:62178620 联系人:李文宣

联想软件北京星点计算机公司
电话:65004123 联系人:王兆强

联想软件北京创软科技公司
电话:64239650 联系人:王 钰

天津

天津连邦
电话:7383000 联系人:高 峰

上海

上海连邦
电话:62412903 联系人:李献忠

茂立软件连锁店
电话:63226198 联系人:毛建伟

超想电脑公司上海公司
电话:63291731 联系人:李柏卿

湖北

武汉连邦
电话:7871204 联系人:梁 军

天问电子科技有限责任公司
电话:7874577 联系人:田达理

凡高软件专卖店
电话:7884793 联系人:卢永革

联想软件武汉德发有限责任公司
电话:5751704 联系人:黄 进

赛乐氏软件专卖店
电话:7867247 联系人:吴天喜

宜昌连邦
电话:6749511 联系人:寥海琼

十堰蓝波资讯有限责任公司
电话:8217788 联系人:侯喜华

联想软件襄樊永和科贸公司
电话:3222255 联系人:李文新

襄樊连邦
电话:3541136 联系人:叶 茂

辽宁

沈阳连邦
电话:3921982 联系人:陈安斌

沈阳希望电子信息开发公司
电话:3909650 联系人:李 平

辽宁华储资讯科技有限责任公司
电话:3896672 联系人:王明义

联想软件大连拓金公司
电话:3624418 联系人:孟 穗

本溪通用计算机研究所
电话:3866277 联系人:王建成

鞍山软件
电话:2237413 联系人:戴礼江

沈阳南湖天极科贸中心
电话:3887906 联系人:万振秋

大连连邦
电话:3600234 联系人:李雪梅

新疆

新疆电子信息技术开发公司
电话:2863078 联系人:邓家俊

新疆乌鲁木齐奇林电子公司
电话:5824708 联系人:胡春林

华顺电子科技书店
电话:4831442 联系人:韩 浩

黑龙江

哈尔滨连邦
电话:2523935 联系人:方乐园

哈尔滨希望信息传播有限责任公司
电话:2529345 联系人:宋大强

哈尔滨瑞利软件专卖店
电话:2541656 联系人:郑海光

兄弟计算机软件专卖店
电话:2652518 联系人:王 威

联想软件齐齐哈尔联想微机有限责任公司
电话:2408415 联系人:李香龙

朝阳银丰科技开发中心
电话:2836058 联系人:刘桂军

吉林

长春连邦
电话:5696561 联系人:侯春明

云南

昆明连邦
电话:4167945 联系人:李海燕

黑马计算机软件技术公司
电话:5154795 联系人:黎 鸿

昆明棒子专用电脑软件经贸部
电话:5176880 联系人:王全文

威豪科技经贸公司
电话:5168950 联系人:罗永平

江西

南昌连邦
电话:6298297 联系人:方 聆

南昌希望高技术有限公司
电话:6234342 联系人:武友新

广东

广东连邦
电话:85590403 联系人:李儒杰

金碟电脑软件有限公司
电话:87582576 联系人:张友润

南软科技发展有限公司
电话:87548549 联系人:马本湘

深圳连邦
电话:3229263 联系人:刘乙丁

湖南

长沙连邦
电话:4465427 联系人:王 勇

长沙科教电脑
电话:4125902 联系人:华 燕

河南

郑州连邦
电话:5971660 联系人:邹开祥

安阳连邦
电话:5928781 联系人:代红旗

郑州艺高科技有限公司
电话:7941616 联系人:郑东海

平顶山星康新技术公司
电话:2923129 联系人:闫俊涛

福建

福州连邦
电话:7851364 联系人:王峻涛

厦门鹭大软件专卖店
电话:2180255 联系人:郑荻专

泉州达奇电脑有限公司
电话:2986305 联系人:郭 明

厦门大金岛电脑有限公司
电话:2032392 联系人:陈誉杰

建瓯永恒电脑有限公司
电话:3830937 联系人:李锦春

河北

石家庄连邦
电话:6978123 联系人:杜更森

沧州办公自动化高科技公司
电话:2022864 联系人:刘永和

邢台虹宁电脑书店
电话:2215337 联系人:王立国

邯郸明星电脑经销有限公司
电话:3034849 联系人:马德强

唐山邵氏电脑开发有限公司
电话:2094855 联系人:邵东新

山西

太原连邦
电话:4033720 联系人:刘兰琦

山东

青岛连邦
电话:3803008 联系人:单 开

济南希望软件连锁店
电话:6962004 联系人:王相友

烟台松华电子有限公司
电话:6278744 联系人:刘 英

恒志电子工程公司
电话:8950973 联系人:陈宁航

陕西

陕西辉煌软件专卖店
电话:7801033 联系人:邱 东

陕西奔腾软件工程有限责任公司
电话:7881837 联系人:骆天民

陕西荣康电子科技发展有限公司
电话:8481854 联系人:杜 宏

江苏

南京连邦
电话:4408854 联系人:李献忠

徐州连邦
电话:3826677 联系人:李嘉廉

联想软件徐州中和现代技术发展公司
电话:5600422 联系人:李 毅

徐州华电新技术服务中心
电话:3671014 联系人:李 虹

无锡连邦
电话:5800186 联系人:李 军

常州连邦
电话:8107740 联系人:肖文荣

甘肃

兰州科创科技有限责任公司
电话:8414719 联系人:王 宏

兰州四达电子有限责任公司
电话:7555871 联系人:林海滨

广西

南宁连邦
电话:5854399 联系人:黄开明

南宁智博商贸有限责任公司
电话:5312290 联系人:赵 唐

宁夏

银川开发区迅波高技术公司
电话:6010618 联系人:游鹤松

四川

成都连邦
电话:5212697 联系人:张 屹

电脑报软件部
电话:63876722 联系人:束平安

联想软件南充瑞海公司
电话:2227226 联系人:刘文太

联想软件遵义联想电脑系统有限公司
电话:8238171 联系人:王 义

安徽

合肥连邦
电话:2817190 联系人:程 钊

浙江

杭州连邦
电话:8846569 联系人:张新阶

联想软件浙大系统工程公司
电话:8089618 联系人:卢宁斌

宁波连邦
电话:7314312 联系人:陈建伟

绍兴连邦
电话:5149024 联系人:金 玲

海南

海口连邦
电话:8540137 联系人:吴文娟

(排名不分先后)



北京金山软件公司
北京海淀区知春路22号四层(100088)
电 话:62049624 传 真:62049621

珠海金山电脑有限公司
珠海吉大莲花山金山电脑大厦(519015)
电 话:3335688 传 真:3335268



闪亮登场

快学即用 Visual Basic

LS-CAICVB 1.0

本软件是为那些渴望学习VB语言编程，并希望成为高级软件开发人才的学习者奉献的一份礼物。通过你的勤奋和智慧，相信你一定会成为一名VB编程高手，在VB编程领域自由翱翔。

功能简介

1、教你学会用VB，轻松、愉快。
2、提高你的编程技能的程序宝典。
3、为你提供数以百计的共享软件。
4、涉及各个方面的代码程序库及例子。
5、教与练的有机结合，有教学有实践。
6、背景雅致、明快；音乐优美、动听。

售价：**80** 元

运行环境

PC486/66、光驱、鼠标、彩显（颜色应不少于256色，最好使用真彩），内存8M以上，建议安装声卡。
中文版WINDOWS3.1、中文版WINDOWS95。

C语言速成

LS-CAIC 2.0

本软件是为那些希望学习C语言编程，并希望成为高级软件人才的学习者而开发的。因此，本软件所有的示例程序（入门部分除外）全部按照应用软件的开发规范来编写，对示例程序，学习者应加倍仔细揣摩！

功能简介

1、即时编程，即时编译运行；让你在实战学习。
2、优秀程序员编写蓝本，是程序员的经验大汇集。
3、几千个C/C++实用例子，附送完整源程序；实例对照，事半功倍。
4、所有源程序均可在 TC2.0，BC3.1，VC1.52环境中直接编译，运行。
5、一百万字的C/C++实用资料，详实生动。
6、C/C++库函数精讲，面面俱到：即用即查用即查
7、多媒体教学形式，寓教于乐。

售价：**80** 元

运行环境

PC486DX/66以上、光驱、鼠标、彩显（颜色至少256色，建议16K色）、建议安装声卡。
中文版WINDOWS 3.1或WINDOWS95

告用户

CAIC1.0 升级用户只需30元。直接向苦丁香公司市场部寄款，须标明所购CAIC1.0的软件序列号。

重庆苦丁香软件有限公司
E-mail:lilac@public.cq.sc.cn

献给渴望编程的朋友

两大语言学习软件

联手推出

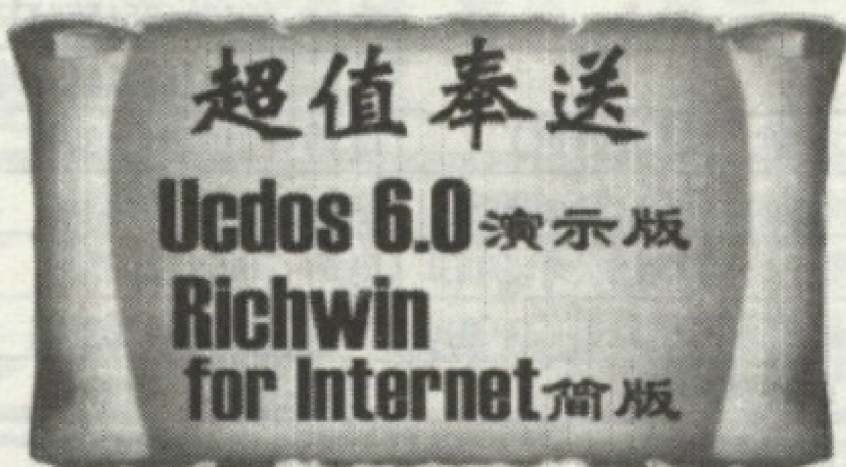
重庆苦丁香软件有限公司

地址：（400015）重庆市人民路236号　电话：（023）63609794

希望 多媒体光盘 060 博彦科技 BEYONDSOFT

轻松、简单，电脑学习速成之捷径

进《电脑学校》，做电脑博士



面对面教学，循序渐进！
全程广播级配音，自然亲切！
及时练习、测试，及时掌握学习进度！
无须中文环境，不必进行安装！

¥129



这是一张全面学习电脑知识的多媒体光盘，它将 10 大学习电脑软硬件知识的内容生动地集于一身。音像交融，声情并茂，可以帮助一个初涉电脑的人迅速入门，通过生动活泼的教学和大量练习，轻松地掌握许多流行软件的使用方法。

本光盘的制作公司博彦科技发展有限公司一直就是从事软件汉化的专业公司，本产品的开发也借助于以往的软件技术资源，采用了科学合理的结构安排方式，特别是在英文打字与五笔字型两个模块中采用了交互式模拟练习设计，使学习者犹如在一个“模拟教室”中学习。精致的人机界面设计，加之美工、音乐人的全心投入，寓教于乐，是电脑知识普及教学光盘制作水平不断积累和改进后的新一代多媒体产品。

教学内容：

- 电脑基础知识
- 英文打字
- 五笔字型
- DOS(包括 UCDOS)
- 中文 Windows 95
- 中文 Windows 3.2
- 中文 Word
- 中文 Excel
- WPS
- 毕业会考

以下为部分代理商名录　　诚征全国代理商　广告支持

连邦及全国各专卖店	010-62572500	中教	010-62649120	天津正版	022-3287186
北大方正及各地经销店	010-62752411	金洪恩	010-62634069	广州金银	020-87543352
赛乐氏全国各专卖店	010-62188033	圣比尔	010-62610061	昆明威豪	0871-5168950
大恒及各地连锁店	010-62628395	大众软件	010-67025782	深圳赛安迪	0755-3214889
联想及各地经销店	010-62558888-3085	鸿达正方	010-62634785	哈尔滨希望	0451-2543890
万众力合	010-62649133	郑州洪涛	0371-6247744	广州天高行	020-83855037
正普	010-62171155-3223	上海中科图	021-64291027	南昌希望	0791-6234341
北京高新特	010-62588624	上海农工商	021-63226198	西安辉煌	029-7801033
里仁	010-62615307	上海钜隆	021-62104588	中管联	010-62624060
金山	010-62648667	昆明黑马	0871-5146711	山东华联	0531-2012144

北京博彦科技发展有限公司制作
E-mail: beyond@public.bta.net.cn
http://www.beyondsoft.com 传真：(010) 62316733
地址：北京市海淀区北四环西路29号 邮编：100083
电话：(010) 62316735/36/37 服务热线：(010) 62328645
成都博彦科技发展有限公司
E-mail: cbeyond@public.cd.sn.cn 电话：(028) 4451755/54
地址：成都市二环路龙舟路口龙舟综合楼四层 邮编：610061

北京希望电脑公司出品
地址：北京海淀路82号(中关村黄庄站)北京希望电脑公司二楼
电话：(010) 62562329 62541192 62531267
传真：(010) 62579874 62561057
邮编：100080

北京前导软件有限公司
前导软件销售连锁组织

游戏软件的前导

将健康有益的电脑游戏软件带入每一个家庭

各位玩家请注意：有前导公司授权铜牌的软件专卖店才是真正的前导连锁店

★北京公主坟前导连锁店	地址：北京市公主坟科苑书城西厅		电话：(010)68515544－2076,2014
★北京花园路前导连锁店	地址：北京市花园路6号(331路花园路站东侧)		电话：(010)62014411转2550
★北京安定门前导连锁店	地址：北京东城区安外东河沿7号楼1层	安定门立交桥东北《电脑屋》	电话：(010)64266599
★武汉前导连锁店(一分店)	地址：武汉汉口民主一街177号	武汉精恒科技有限公司(430064)	电话：(027)2835314　8042277
★武汉前导连锁店(二分店)	地址：武汉市洪山区关山一路20号	中国电子物资中南公司武汉分公司(430073)	电话：(027)7802503
★上海前导连锁店(一分店)	地址：上海市河南中路221号	上海农工商沪东实业公司(200001)	电话：(021)63226198
★上海前导连锁店(二分店)	地址：上海市河南中路221号	上海茂立软件连锁店	电话：(021)63293695
★天津前导连锁店(一分店)	地址：天津市南开区西马路49号	万友俱乐部1楼(300120)	电话：(022)27280024
★天津前导连锁店(二分店)	地址：鞍山道131号增5号	宏进科技发展有限公司(300070)	电话：(022)27416004
★天津前导连锁店(三分店)	地址：天津市和平区鞍山道131号	天津展望计算机研究所(300070)	电话：(022)23532636
★重庆前导连锁店	地址：重庆市沙坪坝区沙杨路1号	精英电子出版物专营店(630030)	电话：(023)65336351　65330635
★昆明前导连锁店	地址：昆明市园通电子市场圆通北路17号	黑马计算机软件公司(650031)	电话：(0871)5144931
★吉林前导连锁店	地址：吉林市吉林大街12号	云飞电脑图书软件店(132001)	电话：(0432)2447433
★洛阳前导连锁店	地址：洛阳市解放南路134号	三好软件专卖店(471000)	电话：(0379)3217532　4944222
★长沙前导连锁店	地址：长沙市五一中路44号	众智电脑技术研究所(410001)	电话：(0731)4443005
★厦门前导连锁店	地址：厦门市思明南路394号	鹭大电脑技术开发有限公司(361005)	电话：(0592)2099935
★太原前导连锁店	地址：山西太原市平阳路94号	太原义力新技术开发中心(030012)	电话：(0351)7089475
★成都前导连锁店	地址：成都市磨子桥兴星电脑城110室	(610041)	电话：(028)5561741
★江阴前导连锁店	地址：江苏省江阴市中山北路61号	江阴汇联计算机网络工程有限公司(214400)	电话：(0510)6873888
★济南前导连锁店	地址：济南市泺源大街37号	泓软计算机有限公司(250011)	电话：(0531)6927664
★南宁前导连锁店	地址：广西省南宁市星湖路22－1－4号	德意科技(集团)公司(530022)	电话：(0771)5325034
★安阳前导连锁店	地址：河南安阳市人民大道71号	前导软件(安阳锦龙计算机公司)(455000)	电话：(0372)5939464
★邯郸前导连锁店	地址：河北省邯郸市丛台路49号	科威电脑软件图书专卖店(056002)	电话：(0310)3018019　3022419
★邢台前导连锁店	地址：邢台市车站转运街九号	邢台太平洋软件开发公司(054001)	电话：(0319)3038015
★烟台前导连锁店	地址：烟台市芝罘区只楚路9号	烟台华星计算机开发中心(264002)	电话：(0535)6534137
★商丘前导连锁店	地址：河南商丘市民主中路28号	商丘市通广电子公司奔腾电脑商行	电话：(0370)2312102
★新疆前导连锁店	地址：新疆乌鲁木齐市明园西路9号付2号	华顺电子科技书店(830008)	电话：(0991)4831442
★温州前导连锁店	地址：浙江省温州市鹿城区蛟翔巷71号	众博电脑软件经营店(325000)	电话：(0577)8220048
★长春前导连锁店	地址：长春市工农大路14号	欧亚科技城6402房间(130000)	电话：(0431)5677065
★大庆前导连锁店	地址：大庆市萨尔图区会战大街14号	东风新村经五街七栋三号	电话：(0459)6394003
★哈尔滨前导连锁店	地址：哈尔滨市南岗区南通大街320号	三好科技开发有限公司(150001)	电话：(0451)2524158
★石家庄前导连锁店	地址：石家庄市合作路56号前导连锁店	(050051)	电话：(0311)7050043
★深圳前导连锁店	地址：深圳市横岗镇松柏街物业大厦二楼	深圳市方中电脑公司(518115)	电话：(0755)8601486
★内蒙古前导连锁店	地址：内蒙古包头市昆区松梅街南23号	内蒙古包头市阳台电子出版物专卖(014010)	电话：(0472)2515536
★杭州前导连锁店	地址：杭州市教工路2－5号	杭州美迪软件有限公司(310012)	电话：(0571)8271302
★新乡前导连锁店	地址：新乡怡园小区5号楼一层东2号	新乡市智真电脑软件中心(453000)	电话：暂无

前导公司欲在其它省市开办新的连锁店现征求合作伙伴

连锁总部地址：(100009)北京市西城区西绦胡同15号
电话：(010)64024800,64024801　传真：64024800,64024801

MDK
孤胆枪手

9月13日聚众玩家!

○运用追尾视角,展示了一个宏大的战争画面。
○3D动作射击游戏的新创举:一种武器两种射击模式的设计,别具一格。
○狙击枪的百倍率瞄准镜,让玩者体会在镜中观察世界的快感。
●1CD,中文说明书一本,售价:*148*元
●基本配置:*PENTIUM-66/16M/2×CD-ROM*

☆紧张、激烈的战斗画面,640×480的解析度,音乐传递的战争效果,科幻的剧情,等你去扮演主角!☆

TOON STRUCK
卡通总动员

○你的经历从头至尾都充满了战斗和活生生的冒险。
○两片完美的包装组成一次充满诙谐的冒险。
○*40000*多幅卡通画面。
○真人实拍结合精心制作的动画,不同于以往您的任何一次经历。
●*2CD*,中文说明书一本(附中文全攻略)售价:*160*元
●基本配置:*486-66/8M 2×CD-ROM*

☆您可以开开心心地去拯救属于你的梦幻世界☆

凯兰迪亚传奇3
——玛尔寇的复仇

○可以在80个以上的3-D场景中漫步,面对难题,更多荒谬的魔法,提供可疑线索时,有好与坏的道德。
○聆听特别多的音乐,多声道、高保真的音乐以及真实的音效。
○轻松的存取栏,仅仅需要移动鼠标到荧屏下部。友善的界面、更大的图片。
●大型冒险解迷游戏CD一片、中文说明书一本 售价:138元
●基本配置:386/33/4M CD-ROM

☆十八年酝酿的计划,为的是洗清自己的清白,揭露克拉克的罪行,你就是勇敢的玛尔寇☆

北京前导软件有限公司 前导软件销售连锁组织
电话:(010)64024801,64024800 地址:(100009)北京市西城区西绦胡同15号



“成龙”系列素质教育软件之一

佳儿成龙记

诚征代理
广告支持

97年9月1日起，北京市海淀区所有小学取消百分制，推行等级分制，分数不再是评定学生的唯一标准，由应试教育转向素质教育。随着教育改革的不断深入，教育软件也该更新换代了！与以往的教育软件相比，《佳儿成龙记》到底有哪些不同呢？



爱玩是青少年的天性，而学习又是他们的主要任务，把游戏和教育完美地结合，是《佳儿成龙记》所做的探索和尝试。

……佳佳因为玩游戏而耽误了学习，父母痛心不已，然而，这一天《佳儿成龙记》却把他领上了成才之路，这究竟是怎么回事呢？原来，《佳儿成龙记》是一套学知识的教育软件，它以游戏为载体，带着佳佳从五千年前的远古时代一直走到秦统一。佳佳在这次不寻常的旅行中，见到了伏羲、女娲以及许许多多传说中的人物；经历了“皇帝战蚩尤”、“周幽王烽火戏诸侯”等一系列历史事件，学到了许许多多自然常识、人文知识和历史典故，还帮助古代的人们解决了各种各样的难题……。佳佳一步步走过历史的长河，扶贫济弱，惩恶扬善，既体验了生活的艰辛，又感受了人间真情。当佳佳从游戏中出来后，发现自己不知不觉已成长为一个聪明智慧、品德高尚的优秀的龙的传人。**《佳儿成龙记》里除集纳了数学、历史、自然、文学等中小学生需要的各种知识外，还增加了锻炼思维的脑筋急转弯，培养健全人格的道德伦理教育等内容。**而这一切都是在引人入胜的游戏情节中自然而然地展开。整个学习过程轻松愉快、兴趣盎然。　全国统一零售价97元

郑重承诺

■使用《佳儿成龙记》后，如孩子的素质没有全面提
■高，全额退款！



《佳儿成龙记》还设有高价值“中华小英才奖”和“中华小英才名录”，挑战你的智慧！

连邦各专卖店及各地软件专卖店有售：北京62620375 62620376　62628618 62564334 62180037 62589260 62637265 成都5215799武汉7861018汉口2850519武昌6319092广州85590403杭州7032814西安7892678上海62330726郑州3820175合肥3661809南京4408854沈阳3921982南宁5854399珠海2259771淄博7542849福州7836746昆明4167945兰州8826896江阴6882437宁波7314312重庆63858239大连3600234肇庆2836164长春5635251太原4033720长沙4465427贵阳5829331济南6022034无锡5800186常州8112335苏州5322309海口8540139乌市2830665青岛3803008天津27383000汕头8565800温州8349272哈尔滨2523935深圳3257985南昌6298297东营8225198齐齐哈尔2475878台州8898899徐州3826665济宁2329626锦州3121438洛阳4210385包头2513742银川6027777泉州2981081石家庄6978123昆山7554063遵义9003829惠州2223593荆州8226283呼市6917139湖州2058800宜兴7915634绍兴5149024濮阳4893168盘锦7821896湛江2289206德州2661871龙岩2220660宜昌6749511岳阳8216235柳州2803990哈密2765818金华2317365南通5100470株州8211365保定2027835襄樊3541136潍坊8212646安阳5923854绵阳2331489镇江5025651扬州7323401沧州2101374唐山2849678大同2051753佳木斯8244082商丘2215556大庆4660842

惠软软件联盟向所有电脑用户献礼－推出众望所归的《惠软全家福》

“优秀软件进万家计划”在广大计算机用户和业界中激起了强烈的反响，很多购买后的用户反映“惠软出的几十种软件都很实用！功能质量都很强！细想起来都很有用！可是如果全买，又太？！”。为了达到使惠软软件进入千家万户的目标，惠软软件开发群体以产品多元化之优势，发挥光盘容量大的特点，持续以“高品位，低价位”的策略冲击市场，推出众望所归的《惠软全家福》。值得推崇的是这张光盘的大部分软件都是第一次露面或开放，以强劲无比的惠之龙为核心促使其中文化，并因不加密使用方便：配有达六百页详尽的使用文本和难得一见的源程序，它凝结了三十位程序员的综合成果，是答谢所有支持惠软支持软件事业用户的理想礼物。　全国统一零售价98元

技术含量大　适用每个方面　产品种类多　适用每个用户

以下是惠软全家福中《惠之龙汉字系统》的出色功能：

“惠之龙”支持DOS3.0-6.22/Netware/Windows3.x/Windows95原价值（不含开发包，68种字体）达980元；

“惠之龙”包含完整的汉字显示/录入及打印部分，并完全实现设备资源无关；“惠之龙”提供多达50种的显示卡驱动，并实现即插即用而无须用户干预；

“惠之龙”支持基本16点阵及24点阵汉字直接写屏显示；

“惠之龙”提供万能输入法管理接口且不会占用内存空间；

“惠之龙”提供符合国标的打印机系统支持多知式打印机；

“惠之龙”可自动把DOS的英文提示信息全部汉化；

“惠之龙”的中西文兼容水平几乎达到完美的境界；

“惠之龙”提供256色/32K/64K/16.8M真彩色的汉字系统支持

“惠之龙”为您提供了SDK for C/C++语言辅助开发包；

“惠之龙”为您准备了SDK for FoxPRO辅助开发包；

“惠之龙”为您准备了SDK for Clipper辅助开发包；

“惠之龙”为您准备了SDK for FoxBase++辅助开发包；

“惠之龙”为您准备了包括源程序的统计图形辅助开发包；

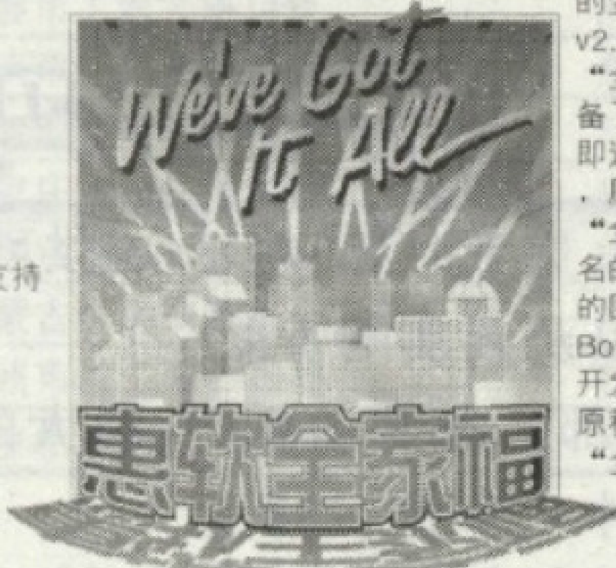
“惠之龙”为您提供了多达72种字体和读取字体的源程序。

以下仅占《惠软全家福》光盘中十分之一的内容：

“全家福”为图形图像系统提供了多达45种中文字型的艺术汉字即著名的HZ2DXFv3.1A,原价值达980元。

“全家福”为AutoCAD系统提供了多达10种字体的汉字标注，即著名的CAD汉字标注，原价值达950元。

“全家福”为管理人员准备了进销存管理软件，即著名的金销存 商贸管理系统v2.0，原价值达1200元。



“全家福”为业务人员准备了信封打印/传真软件，即通用批量信封打印工具，原价值达200元。

“全家福”为您准备了著名的包括全部源程序在内的图形界面开发系统，即Boy-Windows高级C语言开发系统，原价值（不含原程）达1100元。

“全家福”为您准备了著名的基于数据库的图形界面开发平台，即VisualBuilderV3.0，类Windows界面开发系统，原价值达486元。

“全家福”为您准备了最新的著名的表格处理工具CCED。

“全家福”为您准备了著名的杀毒工具和电脑安全卫士，即正式版的PCKVv11.0和AV95sh,价值达300元。

“全家福”为您准备了著名的英汉/汉英在线电脑词典即增强版译林词典78元。

“全家福”为您准备了商品软件加密系统，即著名的LockspriteV3.1加密精灵，原价值达588元。

“全家福”为您准备了商品软件安装程序开发工具，即Make Install for Win和BoyInstall for DOS，价值达200元。

“全家福”为您准备了数据通/自然码/转换/优化/游戏/调试工具，原价值达1500元。

“全家福”为您准备了95年度的反编译/反加密/再开发/MscopyV3.0 信息系统开发/闪电手等所有著名的便携工具箱，原价值达1350元。

“全家福”为您准备了96年度的超大规模工具箱（千宝箱），即真正的惠软工具全集，价值达1500元。

“全家福”还为您准备了什么呢？

全国各地代理商（排名不分先后）

北京大恒62628396里仁62615307正普62184176光宏达62178620万众力和62649133金山62612297福州7851364太原4066063 7081193 7075642 4122665吉林市2447895 青岛3884825乌鲁木齐4816658 2873295 4513623哈尔滨2510446 2541656 6220327郑州3817084 6326991 3945419厦门2180255 2128342合肥3663701 2638952 2661115 2826110西安7801033 8496569 3218545 5526905 8481854 4244630 5246569克拉玛依226222石家庄6041434 7034567 7017944 7815139 宁波7293226 7362295 7272829长沙2241446 4466486 2284780赤峰8448068无锡2738122江阴9631110苏州5229928徐州3707236 张家港8213618济南6010904 2011640 6931540 8958156 8938166 8952014开封4891487 5950262 5958268 5958268青岛3813645 3813996淄博2882856 614924 5181004烟台6283689胜利油田8764581东营8393391 8223768 8781299 8713823 8224188温州8364130 8349271岳阳8214906江门3522695深圳3202602 3206268 3223547南宁2615226 5851850自贡2203245邯郸3062858 3069456涿州3639180天津27216215 23358976 27387820 23699825海口5363783 6237384大连3821112 3623058 4636364南宁5862161重庆5811689沈阳3895234 3842503 3908716 3921815南京4408854 4507948 3352364贵阳5811689 6815739成都5212697 5551563呼和浩特6926388 4952599烟台6278744 6647714昆明5141804 5146711 5166051 5144931 3129134 3345178保山212060银川6041175 6027900武汉2422849 2427175 7877246 7874577杭州8079935兰州8412654 8414130 8823884 8862192广州87582576 87543352 84204166838855037上海62412903 63226198 62104588 63935631 64855208唐山2813178 2812408榆次2421946濮阳4494242 4818678鞍山5554950 5514247锦州3140823长春5668594 5622416 5672074大庆6370957 5999999 6378747秦皇岛3028163邢台2221648 2673087淮南2688519 2680230临汾2011134包头5125265泉州2982392廊坊2115240焦作2922572保定3012072 3054047 3091018济宁5215956阳泉2021950上海62104588 63935631 64855208唐山2813178 2812408榆次2421946濮阳4494242 4818678鞍山5554950 5514247锦州3140823长春5668594 5622416 5672074大庆6370957 5999999 6378747秦皇岛3028163邢台2221648 2673087淮南2688519 2680230临汾2011134包头5125265泉州2982392廊坊2115240焦作2922572保定3012072 3054047 3091018济宁5215956阳泉2021950

总承销：北京汇贤技术发展公司 地址：北京市海淀区善缘桥55号 邮编：100080 电话：010－62178799（代理热线）62616436 62643602 FAX：62643602 联系人：陈典德

新品上市 诚征各地代理、广告支持

致力开拓软件流通市场/促进IT产业

《舵手》
——电脑时代的导航者

电子出版技术的导航者。运用国际领先的 Inter™MMX 结合虚拟现实(Virtual Reality)技术的最新成果,以实用方便附合人机功能的优雅界面、新颖创意、多种媒体的交互运用开创国内电子出版物的精品时代。

本光碟包含《硬件》、《软件》、《网络》、《多媒体》四部分。硬件部分从认识入门,直到功能、原理、组合配置一台 MPC、软件部分更是经典之作,从硬盘分区、安装 DOS 着手,逐步带你进入软件高手行列。

《设计魔典 I、II》 68 元

当今时代,人们期望生活环境浪漫温馨、情趣盎然,而要获得这种艺术型氛围,主要是得力于艺术的设计。21 世纪最广阔又最活跃的将是设计市场。《设计魔典》系列集现代美、造型艺术为一体,充分展示了现代设计艺术的流行趋式,是造型设计,广告媒体、美术设计者的良师益友。

本系列光碟均以 24Bit 真彩高解析度 PC 和 MAC 机通用格式存贮,安装方便,操作界面友好。

《畅游多媒体》
——带你进入多媒体世界

多媒体技术是一种全数字技术,是一种将数字声音、图殂、图像、数字视频等多种数字媒体信息集成到计算机中并具有交互功能的技术。

《畅游多媒体》全面详细地描述了整个多媒体世界,畅游中可掌握计算机的基本知识,多媒体的基本知识、概念、最新发展、三维游戏……虚拟现实。一次畅游,眼界大开,收获满载。

环游日本学日语 68 元



本光盘是一部集图、文、声、像为一体的多媒体日语教材。共分"基础日文50音"、"单语学习"、"生活基本用语对话"、"三大单元—118课课文"、"文法学习"、"课间休息"、"学习指南"等三十四个单元,广泛取材,听说并重,且寓教于乐,适用于初级和更高一级的日语学习者。

本光盘由数十位中日专家学者、计算机工程师、美工师、音像师制作,著名日籍语言学家今干夫教授全监制。

《网上骑兵》
——Internet/Intranet 寻宝

人类的历史是相互交流的历史。交流感情、表达思想、沟通认识,对于飞速发展的现代社会来说,Internet/Intranet 的出现,代表着人类的交流进入了更新的时代。

站在互联时代,世纪之交的大门中,Internet/intranet 到底是什么?它的历史未来是怎样的?你有何条件,怎样向 ISP 申请帐号?如何通过拔号方式和直接方式上网而成为网上骑兵?相关软件怎样使用?Homepage 的制作?流行的概念?常用的协议和服务?

这一切者完美而经典的答案。

《挑战托福 I》
——梦开始的地方 98 元

本光碟是北京大学英语系托福讲师联手合作开发的英语教学光碟。托福讲师在北京大学英语系、"新东方"、"远大"等著名托福学校担任主讲。

本光碟充分考虑到尽最大可能提高学员的学习效率,以全新的角度指导 TOEFL 应试技巧,强化 TOEFL 应试能力的全能光碟,读者从中可以掌握 TOEFL 系统知识、掌握 TOEFL 命题者的基本思路,找到万变不离其宗的解题法则。

《设计风暴》

横跨图形、影象处理两类设计软件,讲述搭配使用 Corel DRAW、PHOTOSHOP 等软件的技巧,示例导向的学习方式可使读者最短时间成为平面制作的专业能力。

《挑战托福 II》 98 元

(一)有的放矢的准备托福词汇

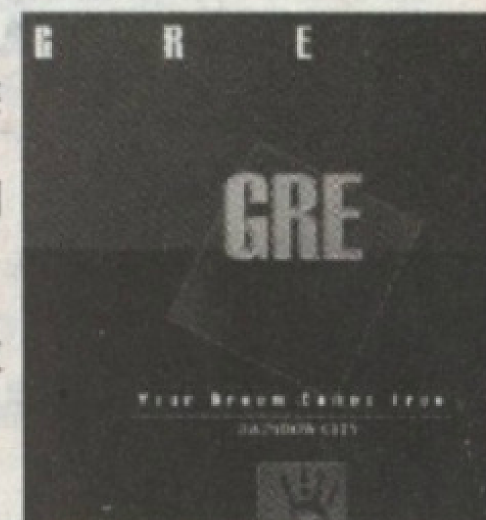
托福作为一种测试手段,有共独特的合题规律,它所涉及的词汇也是在一定范围内的。

①总结出常用托福词汇 7000 词及相关词汇 11000 词 ②提供多种记忆方法(从词根、词缀入手,辅助用户迅速掌握大量有效单词) ③全部真人发音

(二)名师讲座

①二小时的动态语音讲座 ②针对历年托福考题由特邀教师王萱主讲,详述用户迅速掌握写作部分的应试策略及技巧。

《挑战 GRE》 98 元



●仿真考试:完全模拟 ETS 的 GRE 上机考试

●单项强化:可针对分析语文中各单项,如类比,阅读进行单项训练,每题均有详尽注解。

●词汇:总结常用 GRE 词汇 11000 词,及相关词汇 2 万词;通过单词速记,同义,反义词,词缀等多种训练方法强化记忆。

●名师讲座:数学、分析、语文讲座,由特邀教师王萱教授主讲。

●大学介绍:上千所美国学校。

《好莱坞之声》
——和明星说一样的英语

中国人说的英语太严肃、平谈,这是许多外国人一致的认识。主要是中国人说英语时,语音、语调缺乏起伏、变化造成的。毕竟,我们缺乏语言环境。《电影英语》为你提供一个真实的英语环境。

《电影英语》包含十部奥斯卡影片的精彩剪辑。语言或华丽、或朴实、或激昂、或衷惋、或快、或慢、诗歌与成语兼具,俚语和俗语并存,兼收并蓄、南腔北调,触及生活中各个角落,全面提高你的听力,培养你的语感。

如果你对自己的能力抱有怀疑,没关系!我们提供全部对白的中、英文,对其中难点、重点、特殊的单词、语言现象,均给出详细的注释;内容翔实,讲解准确。拥有她,你绝不会失望。

学英语,从身边的开始,从看电影开始。

《九七香港》

1997 年 7 月 1 日香港回归到祖国的怀抱,是彪炳中华民族史册的盛事。对于香港的回归我们充满了期待,我们希望全面了解香港的过去、现状和未来。本光碟全面介绍了香港的历史、经济、旅游、文化教育、风俗人情和有关香港的其它知识。1997 年 7 月 1 日,我们洗去了百年的耻辱。香港,中国的香港,东方明珠!让我们用炎黄子孙的赤子之心,给祖国送上繁荣吉祥的的祝愿!

《法律之星 97 新版》 150 元

●准确、全面的内容

包括 1949 年 10 月到 1997 年 3 月底中国所有的法律,行政法规和重要的司法解释 2200 余件,共 700 多万字;含最新中华人民共和国刊法和刑事诉讼法。并附 200 余件最高人民法院发布的典型判例。

●优秀的软件、友好的界面

在 Windows3.x 和 Windows95 中文环境下流畅运行。要软件功能齐全、界面友好、使用方便,无须经过任何专业培训,用户可按提示查询所需的法律文件。



●强大的检索功能

可通过目录关键词(含任意字串)、主题分类、层次分类、批准部门、发布部门、批准日期、发布日期、施行日期、正文关键词(含任意字串)和文件序号等十种检索方式查询。并提供逻辑复合查询和正文与目录的模糊查询等特殊查询功能。

●适合 律师、司法人员、企管人员、法学师生、律考人员和法律爱好者使用,更是每个电脑家庭所必备的法律应用软件。

共享北京价格资源优势/创新光碟时空

北京万众合力科技有限责任公司

开户行:中国光大银行海淀办 账 号:33014-30064
地 址:北京海淀路 171 号大华写字楼 A 座 507 邮 编:100086
电 话:(010)62634906 传 真:(010)62649133 联系人:罗雪松、解军锋、吴洪彬

全国电子产品订货展销中心
北京大学博雅媒体创作室
北京万众力合科技有限公司



大自然多媒体



中国插图光盘大系--

全方位二千余张插图
与同业界人士共同分享

《中国插图素材大系》

建议售价：65元

上市日期：8月初

本套光盘大系全面地提供了美术设计创作所需的二千种插图素材，分生活卷、植物卷、动物卷Ⅰ、动物卷Ⅱ、人物卷五部分。由专业画家用写实或卡通手法，精细绘制而成。适用于美术创作、产品包装、广告设计、动画设计、出版、教育等领域。

《电脑特技图典》

建议售价：65元



本光盘充分展示了电脑特技在图像处理领域的应用效果，包括100余幅电脑创意作品和200余幅电脑特技素材，由专业人士精心绘制，品质上乘，色彩绚丽，检索便捷；对从事平面设计、电脑版面设计，建筑设计，服装设计等领域的工作者具有很强的实用性，PC和MAC通用。

《CIS设计宝典》

建议售价：78元

在产品多如牛毛的今天，品牌竞争已上升为企业良好形象的竞争，谁抓住了消费者的心，谁就赢得了市场。CIS作为企业在竞争中的一张王牌，已为众多优秀管理人员所认识，成为企业的攻心利器。本片以浅显易懂的语言，少而精的正反两方面的实例分析，向您揭示了CIS的设计精粹，同时，本片收录的近百个优秀的CIS识别系统，也将成为广大设计人员参考、使用的素材宝典。

《FoxPro 多媒体教程》

建议售价：58元

本光碟通过图文并茂的形式向您全面展示了FoxPro 2.5的使用方法和技巧。内容包括：简单记录操作、复杂多库操作、实用报表处理、应用程序开发及各种实用技巧。本光碟采用真人发声、全动态模拟，操作简便，功能齐全，学习进程随您自由控制，令您在不知不觉中成为数据处理专家。

《Windows 95 多媒体教程》建议售价：58元

本光盘以生动活泼的形式，使初学者可以用最短的时间掌握Windows95中文版的使用。通过学习，您将掌握Windows95的启动和设置，熟悉操作界面、建立和加深对窗口工作环境的认识，学会如何轻松地处理各类文件和文件夹，掌握"画图程序"、"写字板"等常用工具软件，使它们成为您的得力助手。



《CIS手册制作宝典》

建议售价：78元

企业要有规范形象，就要制作CIS手册，其中以规范视觉形象VIS为主。本片以详实的CIS手册案例，为广告从业者和企业主提供了参考资料；片中提供制作中的矢量格式素材，方便MAC与PC用户参考使用。



《InterNet 多媒体教程》

建议售价：58元

Internet是一个全球性的系统，通过它可以访问几乎无穷的信息和资源，超越了时间和距离的障碍。本光盘以最浅显易懂、生动活泼的方式向您介绍如何使用Internet，并掌握收发电子邮件的方法。并对如何访问全球网做了详尽介绍。光盘中收录了全套上网的基本工具软件，您只要去申请一个Internet帐号，把光盘插入光驱，整个世界就在你眼前了!

《Word 多媒体教程》

建议售价：58元

MS Word6.0中文版是MS-office家族的一个成员，它是Windows下运行的，它以良好的用户窗口界面，完美的文字处理功能，为用户提供了一个良好的工作环境。本光碟用直观和生动的形式使每个初学者及有一些基础的人们更快更好地掌握它。

《外文字母标志大全》

建议售价：78元

本片收集了世界五大洲近1500种相当有代表性的字母类标志，是从事标志设计的专业人士的呕心力作。本片检索方便、迅捷，可通片浏览，也可单图放大，还可打印输出。是广大设计工作者创作标识的灵感源泉。PC和MAC通用。

《Excel 多媒体教程》　建议售价：58元

Excel拥有强大的制表功能，并拥有庞大的函数库。我们可以利用它制作各种直观漂亮的图表，并且几乎可以在任何一个办公室中找到它的用武之地。它可以帮助财会人员记帐，可以帮助业务人员掌握每一笔业务情况等。这张光盘用生动活泼的形式使每个初学者及有一些基础的人们更好地掌握它。

杭州大自然多媒体制作有限公司

地址：杭州市莫干山路558号　邮编：310011　销售热线：0571-8192044　传真：0571-8096968

现在就请加入
正普光盘销售组织

正普光盘销售组织由北京正普公司及其遍布全国各地的近300多家分销商组成，其规模以平均每天1家的速度递增。如果您是一个电脑软硬件经销商，或者您看好前景辉煌的正版光盘市场，那么请您也加入正日益壮大的正普光盘销售组织。在这一组织内，您将享受到市场最低价，您可以在进货后三个月内将滞销产品换为畅销产品或新产品。百万库存保证我们可以在收到汇款后当天发货，现场提货更可在1小时之内办妥。这一切将使您在市场竞争中立于不败之地。如果您的销售业绩良好，更可以得到正普公司大量的广告支持。

正普公司现已与国内外100余家光盘制作和出版商建立了良好的合作关系，经销的光盘品种达到1000多个，涵盖了全部国产和进口光盘。面向家庭，面向个人，内容包括游戏、儿童读物、语言学习、课程学习、计算机学习、美术、数据资料、工具、百科和文化艺术等。

我们追求的目标是：

服务最好～品种最全～价格最低

正普光盘部分分销商名单：

南宁市实凯高科技开发公司
昆明威豪科技经贸公司
贵阳大众电脑软件公司
西安民生商用电子工程有限责任公司
常州利达通讯公司大众软件分公司
鞍山市铁东新华电脑软件营销部
乌鲁木齐士林软件
乌鲁木齐正恒科技中心
贵阳兄弟现代办公设备经营部
包头市嘉德物贸有限责任公司
贵阳四新电脑有限责任公司
佳木斯三江高科技发展有限公司
贵阳春辉科工贸公司
苏州市朗明电脑软件部
山西拓普高技术公司光盘中心
洛阳西工栋梁电脑休闲世界
云南省商业计算机技术服务中心
襄樊市图书音像贸易中心联创软件园
江阴市华胜电子技术有限公司
十堰市中文电脑服务部
大同市兴达电脑软件专卖店
南宁奥讯电子公司
衡阳市大铭科贸有限公司
西安立信电子公司
天津章正公司
昆明日成仪器有限责任公司
内蒙赤峰金网电脑集成有限公司
天津图腾商贸中心
浙江嘉兴创日软件销售部
石家庄市桥西创意电脑软件专卖店
潍坊新视野电脑应用中心
大连惠通电子实业公司
鸡西宏乾电脑开发公司
洛阳市九都矿冶设备公司
郑州市先锋计算机软件专营店
长沙市汇聚电子科技图书部
南宁智博商贸有限责任公司
玉林时空乐园游戏机专营店
哈尔滨鑫昌电子有限公司
福建龙岩深正电脑有限公司
贵阳南明创兴电脑经营部
太原恩贝科教媒体中心
山东聊城地区数码科技有限公司
郑州市志成软件专卖店
山西麦特家用电脑有限公司
保定超软计算机公司
石家庄市好学生电脑商店
三明市梅列星通电子经营部
长沙楚天软件专卖店
武汉雨田办公设备经营部

北京正普电子技术公司

传真电话：(010)62171155－3223，3939　62184176
寻呼：62025566－19987
E－MAIL：ZIPDISC@PUBLIC.BTA.NET.CN
通信地址：北京海淀白石桥路30号正普公司　邮编：100081
办公地址：园艺科技培训中心223室（北三环联想桥南200米）

欢迎加入鹰的行列

专为“王牌”准备的“王牌”装备!

¥499!

四方向视点切换按钮

油门及脚舵控制按钮

武器投放按钮

油门及脚舵归零按钮

导弹发射按钮

100%原形仿真F-15E操纵杆

目标转换按钮

武器选择按钮

连射切换开关

自动发射按钮

- F-15E RAPTOR是百分之百原形复制之猛禽战斗机操杆与F-15E战斗机上的飞行操杆外观与造型完全相同。
- 可操杆直接控制油门及方向舵。
- 应用SARURN RING直接驱动技术，提供您各个方向上均等重的控制程度及360度的精确的操纵能力。
- 支持CH FLIGHT STRICK PRO摇杆兼容模式，使用减震形指点开关。
- 提供连射速度模式，可调速度速率。



最先30位购买者将获赠金色海军舰载机飞行章一枚。

北京图新公司
宏基电脑专买店

汇款地址：北京8763信箱
北大资源东楼 1119室

邮编：100080

电话：(010) 62536826
(010) 62617795

E-MAIL: TUXIN@PUBLIC.BTA.NET.CN

Suncom TECHNOLOGY

软件直销新概念：批发价买软件

上千流行正版软件全面 75 折

北京东正计算机开发公司专业销售各种正版软件，充分发挥北京地区的价格优势，为广大电脑用户提供优惠价格的正版软件。除游戏外的上千种正版软件全面 75 折，近于批发价。*为您节省大笔银子!*

软件名称	市场价格	优惠价格	软件名称	市场价格	优惠价格	软件名称	市场价格	优惠价格
Windows 95中文升级版CD	1200	900	即时汉化专家6.0增强版	260	195	命令与征服 CD	160	128
Windows 95中文标准版	1800	1350	即时汉化专家6.0标准版	160	120	命令与征服增强版 CD	120	96
UCDOS 6.0单用户	980	735	即时汉化专家6.0经济版	89	67	命令与征服 金版 CD	160	128
中文之星2.5标准版	1180	885	轻轻松松背单词 CD	78	59	极品飞车Ⅱ CD	159	127
RichWIN 4.2+ CD	1280	960	朗道电脑字典 CD	120	90	古墓丽影 CD	146	117
RichWIN 4.3 for Internet	198	149	汉神电子词典 CD	198	149	生化悍将Ⅱ-复活 CD	148	118
汉神网际套餐 CD	258	194	金山单词通 CD	78	59	死亡地带 CD	186	149
自然码 V6.0增强版	480	360	英语词汇速记 CD	78	59	绝地风暴 CD	158	126
CCED 5.0	660	495	交际英语 CD	128	96	魔兽争霸2-黑潮 CD	168	134
理德轻松排版V1.32 CD	188	141	口语速成 CD	98	74	终极毁灭战士 CD	198	158
五笔字型输入法	150	113	商务英语 CD	148	111	雷神之锤 CD	248	198
黑马智能输入法	88	66	开天辟地 CD	125	94	剑侠情缘 CD	128	102
金山影霸Ⅱ代	96	72	万事无忧 CD	125	94	三国演义Ⅱ增强版 CD	89	71
企鹅套装软件(1) CD	868	651	PC组装实验室 CD	88	66	吞食天地Ⅲ CD	69	55
企鹅套装软件大众版 CD	425	319	Internet宝典 CD	97	73	鸦片战争 CD	78	62
KV 300(特价)	260	130	Internet轻松上网 CD	49	37	天惑 CD	98	78
病毒克星	280	210	计算机操作与上机指导 CD	49	37	生死赛车(POD) CD	168	134
《电脑报》光盘(1) CD	38	29	全国计算机等级考试 CD	128	96	超霸游戏 CD	45	36
《电脑报》光盘(2) CD	38	29	苦丁香模拟考场 CD	70	53	未来游戏 CD	45	36
轻松炒股 CD	118	89	软硬件一点通 CD	98	74	游戏都会 CD	45	36
创业入门 CD	128	96	家教软件集锦	80	60	先博游戏(以上三件)	100	80

外地读者可按优惠价格邮购以上软件，无论购买数量多少，每次邮费 10 元。

邮购地址：北京亚运村邮局 9799 信箱 147 分箱　北京东正计算机开发公司软件服务部 **收**　邮编：10010

零售地址：北京朝阳区定福庄 2 号煤干院内 11 楼 212 室

电话：010-65758736　E-mail:newtotem@public.east.cn.net

(北京地区读者一次购买额在 200 元以上可免费送货上门)

公司备有软件目录，收录了所经销的上千种正版软件及大量精彩的共享软件介绍，内容十分丰富，可免费来信索取。来信时只需在信封背面写上您的姓名，地址邮编并注明"索取目录"字样即可。

读者调查表(复印有效)

免费赠送

请沿虚线将此表剪下填好寄回，这次调查主要是为了解本刊读者及市场的基本情况，因此，您的回答对我们非常重要。为了感谢您的参与，寄回此表的读者可免费获赠一本内容丰富的软件目录和一个让你惊喜的特别优惠，并会不定期收到我们的最新资料。持此表来公司购买软件的读者还可获得一份小礼品。　**好机会，别错过!**

1. 您的职业：A. 学生　B. 公司企业职员　C. 机关干部　D. 教育科研　E. 其他
2. 使用的电脑：A.286　B.386　C.486　D.586　E. 其他
3. 是否带光驱：A. 带　B. 不带
4. 您一般用电脑做什么：A. 家庭教育　B. 玩游戏　C. 文字处理　D. 软件开发　E. 其它
5. 您学电脑已多长时间：A.1 年以下　B.1-3 年　C.3-5 年　D.5 年以上
6. 您从何处购买正版软件：A. 当地专卖店　B. 邮购　C. 其它
7. 您在去年购买软件花费：A.100 元以下　B.100-300　C.300-500　D.500 以上
8. 您上网了吗：A. 是　B. 不是

您的姓名：

地址和邮编：

请将表寄往：北京亚运村邮局 9799 信箱 147 分箱
北京东正计算机开发公司软件服务部　收
邮编：100101

电子工业出版社—北京海淀图书城电子科技书店

邮购说明：1. 汇款请寄：北京海淀大街36号北京海淀图书城电子科技书店邮购部收　邮编：100080；

2. 以下图书定价均含邮费(5%)，汇款同时请在附言栏内注明书代码、数量(或来函)；

3. 邮购电话：62534721　传真：62534720；

4. 见款后两日内挂号邮出。

我店集全国各大出版社最新**计算机资料，外语、家电、机械类图书，另有各种软件、光盘游戏、请来函索取详细书目(免费)**。我店同时办理批发业务。

编号	名称	定价(元)	编号	名称	定价(元)
G1	NetWare到Windows NT的网络移植	47.25	G54	WINDOWS NT 4.0安装与配置手册	55.65
G2	UNIX参考手册	37.80	G55	Active X开发人员指南	54.60
G3	Delphi FOR WINDOWS 95开发指南	58.80	G56	Visual FoxPro 5开发使用手册	69.96
G4	TCP/IP互联网络的规划与设计	44.10	G57	Visual C++开发工具实用指南	71.00
G5	怎样使用Windows NT 4.0中文版	29.40	G58	巧学活用PowerPoint 97中文版	24.15
G6	FrontPage 97实用指南	24.15	G59	Visual FoxPro 5开发使用手册	69.30
G7	JAVA编程技术与技巧	26.25	G60	Windows 3.X和Windows 95速成	25.20
G8	VSAT网络	25.20	G61	看图例活学活用Windows NT网络	45.15
G9	手把手教您方正排版	15.75	G62	Windows NT4管理员手册	27.30
G10	手把手教您财会电算	16.96	G63	网络多媒体开发与应用	50.40
G11	手把手教您使用Novell 4.XX网络	14.70	G64	ProntPage 97实战解析	68.25
G12	手把手教您活用电子表格Excel	12.60	G65	Visual J++程序设计	33.60
G13	怎样使用PHOTOSHOP	14.70	G66	CGI编程指南	34.65
G14	手把手教您电脑娱乐与家教	17.85	G67	组建与管理Web服务系统	29.40
G15	手把手教您用Photoshop处理图集	17.85	G68	Internet与WWW常见问题解决手册	24.15
G16	80486(80X86)汇编语言程序设计	17.33	G69	Linux的Internet站点建立与维护	30.45
G17	手把手教您用CorelDRAW绘画	14.70	G70	WINDOWS NT 4 WEB开发指南	52.50
G18	手把手教您使用中文Windows 95	15.75	G71	TCP/IP实用技术指南	44.10
G19	计算机图表制作方法与技巧	21.00	G72	PowerBuilder 5应用程序开发指南	63.00
G20	手把手教您用3DS制作三维动画	23.10	G73	NT Server 4.0中文版实用指南	33.60
G21	手把手教您操作家用多媒体电脑	15.75	G74	NT Server 3.51中文版实用指南	31.50
G22	PC升级和维修大全	73.50	G75	Delphi数据库编程自学教程	44.10
G23	Windows NT Server 4从入门到精通	72.45	G76	Excel 97中文版傻瓜书	27.30
G24	Netware局域网分析大全(第三版)	40.95	G77	Wrod 97中文版傻瓜书	33.60
G25	INTERNET Intranet防火墙	19.95	G78	Office 97中文版傻瓜书	33.60
G26	AutoCAD在建筑制图中的应用	54.60	G79	个人电脑自己装	16.80
G27	手把手教您正确使用电脑工具软件	15.75	G80	计算机网络(第三版)	47.25
G28	PowerBuilder 5.0原理与应用开发指南	144.90	G81	Office 95中文版专家指南	27.30
G29	怎样使用压缩软件——ARJ.PRZIP.WINZIP	22.05	G82	JAVA开发指南	71.40
G30	手把手教您使用FoxPro管理数据库	16.80	G83	SQL Sorvor 6.5程序员指南	63.00
G31	手把手教您组装与维护电脑	17.85	G84	中文Visual Basic 5.0程序员指南	73.50
G32	手把手教您使用Word处理文档	17.85	G85	跨越PHOTOSHOP4	42.00
G33	手把手教您用AuthorWare制作多媒体软件	18.90	G86	PHOTOSHOP字体效果研究	92.40
G34	手把手教您使用Windows NT组网	22.05	G87	高级电路设计软件PROTEL ADVAN SCH 3.X	49.35
G35	JAVA从入门到精通	54.60	G88	SQL SERVER 6.X入门到手册	13.65
G36	Visual C++ 4.2自学培训教程	23.10	G89	SQL SERVER 6.5管理员指南	73.50
G37	Visual Basic 5.0中文版入门图解	19.95	G90	Windows NT 4.0 Server中文版使用手册	24.15
G38	Excel for Windows 95百科全书	102.90	G91	Microsoft SQL Server 6.5技术参考	25.20
G39	怎样使用Windows NT 4.0中文版	29.40	G92	3D STUDIS MAX三维动画大制作	69.30
G40	精通UNIX	38.85	G93	新一代汉字平台UCDOS 6.0培训教程	36.75
G41	JAVA编程与实例	50.40	G94	全国计算机等级考试应试训练(一级/二级基础)	16.80
G42	Visual C++4从入门到精通(第二版)	90.30	G95	UNIX操作系统—Linux使用指南	20.48
G43	用Java创建Web应用程序	35.70	G96	最新电脑游戏攻关指南	19.25
G44	精通Visual C++ for Windows 95/NT	42.00	G97	CGI实例导经(公共网关界面)	24.15
G45	交换式以太网和快速型以太网	25.20	G98	Excel 97中文版易学易用专辑	24.15
G46	Windows NT4管理员手册	29.40	G99	Vsiual Basic 4.0用户手册	33.60
G47	巧学活用Microsoft office 97中文版	49.50	G100	Vsiual Basic 4.0参考手册	35.70
G48	office 97轻松入门	43.50	G101	活用Word 7.0 for Windows 95中文版	44.10
G49	Netscape 3使用指南	26.25	G102	Word 7.0中文版应用大全	43.05
G50	WEB多媒体开发指南(含光盘)	78.75	G103	学习使用中文Windows 95(高级)	36.75
G51	UNIX轻松入门	26.25	G104	学习使用中文Windows 95(中级)	34.65
G52	Web数据库的建立与管理	76.65	G105	INTERNET 7日通	47.25
G53	JavaScript实战解析	34.65	G106	CorelDRAW 96中文版最佳专辑	34.65

日語輕鬆背單詞語法一點通

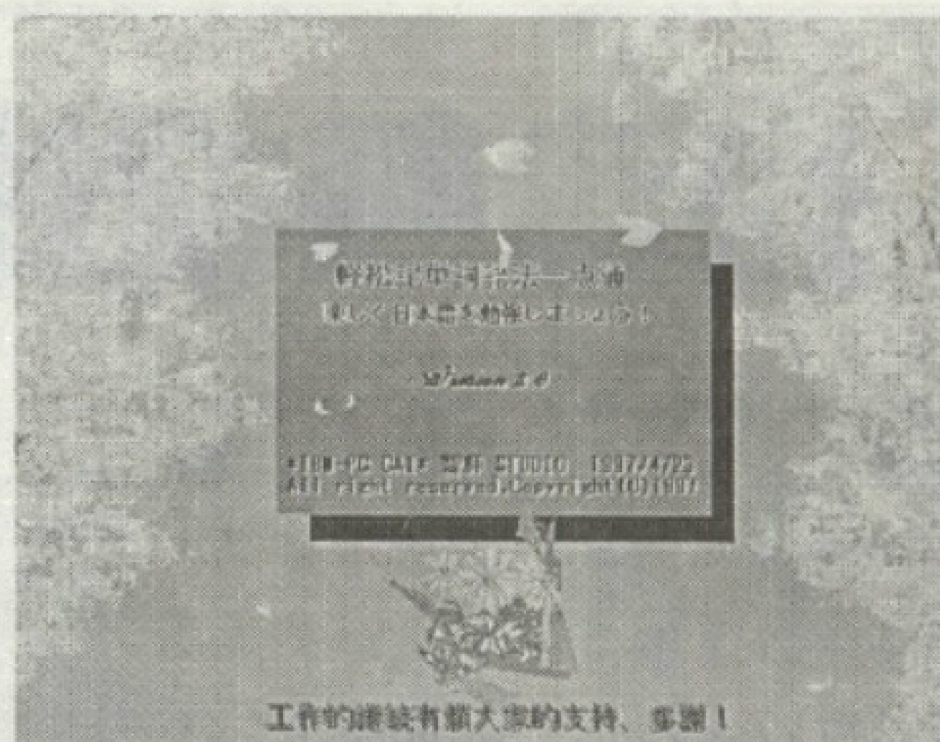
《轻松背单词语法一点通》

*采用流传较广的《中日交流标准日本语》作字库蓝本，做到包含二级水平以内的词汇量；Ver2.0版本中推出《初级上册》和《中级上册》两本书；
*全部单词用大圆点标出高低起伏，使读音能趋于标准；
*全部单词日语、中文、英语三国语言对照；
*方便的单词查询系统，可实现日中、英日互查；并可按日语单词的词性分类查询；
*用以句解词的方法阐释日语语法，内容提及助、副、接续、接尾词等等以及日常惯用句型的用法。

软件中另附：
*部分日本名家名作作为课外读物；
*日本行政区域图、各大城市及县级辖区一览；
*日本衣、食、住、行、节日、历史点滴。

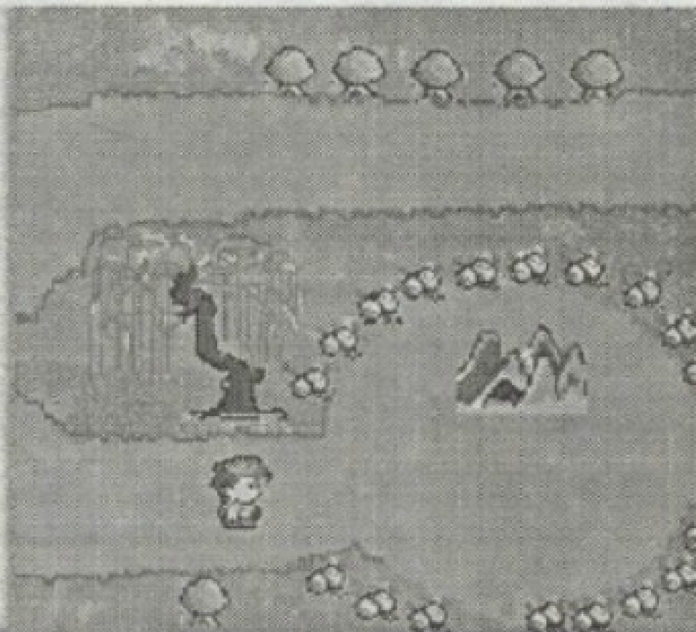
主要特点：内容含量大且短小精悍，适于常留硬盘作长期学习之用；硬件要求低。

全国统一零售价：８６元



冒險游戲：失落的玉璽





新三国系列 《失落的玉玺》

一个大型ＲＰＧ冒险游戏，是1997年角色扮演的又一大作，由我单位独立制作发行。

《失落的玉玺》是一个描写3个现代人因受到意外雷击而产生时空转移，继而来到三国时代的冒险游戏，游戏采用全新界面，画面生动活泼，内容即轻松又紧张刺激，配20多首背景音乐，适合各年龄人士。

为了让更多的玩家享受这套游戏，本软件采用软盘打包发行，使没有光驱的朋友也可享受大型游戏乐趣。

全国统一零售价：３９元。开创国产ＲＰＧ游戏最低价位。请大力支持我们中国人自己开发游戏。

制作单位:深圳智群电脑软件技术经营部 电话:0755-5417750,9180184,5536580
通讯地址:深圳市东门北路3号大院2栋4号201 邮编:518020 联系人：梁辉 王强

方正技术的结精 **来自北大方正的优秀软件** 方正挚诚的奉献

方正手易



158元

Windows 环境
简、繁体识别
正确书写识别率９９％
具备超强联想、侯选功能
一看便知、一用就会

方正飞扬



首创人性化设计
全中文环境
最能满足中国用户
中国人自主开发
符合国际标准

北 大 方 正 技 术 研 究 院 开 发

方正软件事业部经销全国厂商的各类软件。诚征各地代理

方正集团
创造科技与文明

北大方正通用电子产品公司软件事业部

地址：北京海淀区中关村北大资源东楼二层1228室 电话：62752411至62752419 转8872 8873 8874 传真：62752429

济南方正	8911214	郑州方正	5934516	大连方正	2817307	太原方正	6043482	哈尔滨方正	2529322	广西方正	5887345	南京方正	3363934
广州方正	87506349	宁夏方正	5036093	海南方正	5343402	长沙方正	5934516	内蒙古方正	4933988	新疆方正	4843158	厦门方正	5080359
兰州方正	8419519	南昌方正	6804464	青岛方正	5828498	长春方正	5624077	合肥方正	3656688-7101	上海方正	62120115	宁波方正	7241599
杭州方正	8839609	武汉方正	7801123	青海方正	8249269	河北方正	5816274	贵州方正	5872995	深圳方正	2258871	西安方正	7885856
沈阳方正	3842492	重庆方正	8618121	天津方正	7473084	福州方正	7823497	成都方正	5547756	昆明方正	5318497		

连邦及各地分支机构	(010)62572500	广州南方软件公司	(020)84204166	北京中信联联编网	(01062624060
北京企鹅软件有限责任公司	(010)68418988	上海钜隆软件公司	(021)62136457	北京宏华电子市场	(010)62643657
北京圣比尔科技公司	(010)62610061	湖北省外文书店	(027)7822817	北京外文书店电脑厅	(010)65126916
万众利合及各地分支机构	(010)62634908	北京双友软件公司	(010)62571523	北京雄龙科技集团	(010)68420588
武汉金恒科技有限公司	(027)7649127	昆明黑马	(0871)5146711	北京金山软件公司	(010)62648667

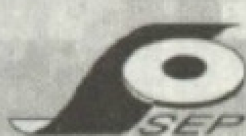
光盘新视线 最新权威英语听力光盘系列

诚征代理

英语听力系例1—柏克莱英语听力
英语听力系例2—康乃尔英语听力
英语听力系例3—波士顿英语听力
英语听力系例4—芝加哥英语听力
英语听力系例5—华盛顿英语听力

每片零售价：**78**元

★ ETS教学模式：采用ETS全球通用最新托福测试题，传授考试技巧
★ 适用国家4－6级英语考试：每片4000句会话，内容涉及日常生活各种情景会话
★ 在线词典：大容量词典，生词查询，信手可得
★ 交互功能：反复聆听，随意设题，随机选题
★ 提供美国各大学概况及入学咨询



上海电子出版公司出版
地址：上海市钦州南路81号　电话：64519006　64519008（转）　邮编：200233

代理商：北京连邦软件及全国连锁店 62568648　北京金山软件 62648667　中国教育电子公司 62649120　正普软件销售组织 62184176　大恒公司 62628395　北京赛乐氏及全国连锁店 62188033　大众软件杂志社软件部 67025232　北京电子出版物批发市场 62630332　上海矩隆 62136457 上海农工商 63226198　上海海文 63514962　上海浩鼎 65546022　广州金碟 87543352　中图广州分公司 86504217　上海中创 64311943　上海北元 64855208　哈尔滨希望 2510446　哈尔滨赛尔 3674258　杭州南北 8073048　杭州万象 5112488　天津外文书店 27122032　昆明黑马 5154795　南京新高 3352364　南京正龙图 3315404　山东浪潮 8950974　湖北外文书店 7822817　武汉精恒 8042277　河南外文书店 5938294　沈阳华储 3895234　苏州创一 5233537

秉承普及全民电脑教育为己任的宗旨



开天辟地

洪恩软件

长期雄居中国软件排行榜家教类第一位的精品之作

- ☑ 清华大学几十位师生呕心沥血开发而成的中国销量第一的多媒体教学光盘；
- ☑ 内容涵盖当今社会流行的大多数软件，包括DOS、WINDOWS、WIN95、WORD、EXCEL、INTERNET、WPS十种中文输入法，百种游戏玩法和秘技等；数十篇极具价值但平常又难以完整得到的珍贵资料，全部举例加以详解，一看就懂，通一而走遍天下；
- ☑ 能让一个从未摸过电脑的人几天学会电脑，能使不懂英文的成人和孩子精通电脑；
- ☑ 电脑界人物，历史趣闻，软件荟萃，产品介绍，杂识集锦，可谓读一书而博览世界；
- ☑ 声情并茂，通俗易懂，采用交互式，趣味式，幽默式的教学方法，分为入门篇，应用篇，知识篇；
- ☑ 基本常识，硬件漫谈，打印机与扫描仪，软件介绍，闲话网络，多媒体技术；

⊙学电脑用开天辟地　⊙花125元，全家学会电脑
⊙普及全民教育为己任，天天辟地造福全社会

全国统一零售价：125元（免邮费）

⇨"开天辟地"八月份销售排行榜⇦

北京地区		其它省市		各地连邦专卖	
1	连　邦	1	郑州智光	1	中心店
2	万众力合	2	昆明黑马	2	北京一分店
3	赛乐氏	3	郑州宏微	3	成都连邦
4	正　普	4	西安辉煌	4	武汉连邦
5	联　想		哈尔滨希望	5	石家庄连邦
	北大方正		合肥威颖	6	福州连邦
	金　山	7	沈阳华储	7	广州连邦
8	圣比尔	8	杭州远志	8	郑州连邦
9	电脑教育报		电脑报	9	宁波连邦
10	树　人		济南三联	10	大连连邦

各地特约代理：各地连邦软件专卖店(010)63564334　各地赛乐氏专卖店(010)62176019
北京 联想 68428888 万众力合 62649133 希望 62613322 大和 62636740 正普 63171155 圣比尔 62552749 电脑教育报 62626528 里仁 6261530 金山 62648667 北大方正 62752411 树人 62616742 大恒 62628395 济利 62177683 汇贤 62616436 克雷 62175249 斯瑞德 62534159
河南 郑州智光 3810680 郑州宏微 6990528　陕西 西安辉煌 7801033　山西 太原金四达 4040750　重庆 电脑报 63876722 昆明黑马 514493　甘肃 兰州诺亚 8419563　黑龙江 哈尔滨希望 2510446　吉林 吉林云飞 2480639　湖南 长沙职教 4125902　福建 厦门南瓜 2095010　浙江 杭州远志 5116401　贵州 贵阳惠智 6870693　山东 烟台松华 6278744 济南三联 6056020　辽宁 沈阳华储 3895234 沈阳南湖天桥 3887707　安徽 合肥威颖 3632772

北京金洪恩电脑有限公司 服务热线：北京 62636339，62634069　深圳 3350702，3203919
邮购地址：北京清华大学邮局84－145信箱(100084)　南京 1395152997 上海 63674386 乌鲁木齐 3824711 济南 6980984

与业界同仁共创中国软件业美好明天

福州华特通用电脑公司

地址:福建福州鼓屏路 122 号　　邮编:350003
电话:(0591)7836798　7851364　7836746　传真:7834424

毛泽东诗词集

(光盘)

全部诗词作品、楹联和诗论
百余幅诗词手迹和历史照片

* 详尽的注解
* 专业播音员朗诵
* 革命历史名曲 MIDI 配乐
* 具备检索功能
* 全面支持打印,包括手稿及照片

定价:68 元

《软件报》96 合订本 (光盘)

包含了《软件报》96 年全年图文资料,包括千多篇文章,近百个珍贵的源程序代码。可按主题、日期阅读、全文检索。文章可打印、存盘或复制利用。还有近千种共享软件:开发工具、新游戏试玩版、INTERNET 与 BBS 工具、多媒体工具、财务及商业管理软件演示版等内容。定价:42 元

小小学拼音(光盘)　68 元

小朋友通过本软件可以学会汉语拼音的声母、韵母、声调,整体认读音节、拼音方法和字母书写,还能学会许多常用汉字和儿歌。本光碟内容与国家教委小学一年级统编教材同步,教学方式活泼多样,寓教于乐。通过大量插图和生动的语音,带领小朋友们漫游拼音王国,有课程讲解、儿歌口诀、测试、看图识字、字母表和音乐等等,内容丰富。

轻松学会五笔字型

五笔字型教师十年实践的结晶

操作简单易学、教学内容丰富。各项练习均有编码提示和五笔拆分方法;使初学者可以从零开始自学五笔字型,入门者可以迅速得到提高。(磁盘)

定价:38 元

福建旅游大全

(光盘)　168 元

网上订购:buy@fzfed.com
主页地址:http://www.fzfed.com/
销售热线:1395014234　1303882002
联系人:赵勇　卞文飞　王冬云　王希

各地软件专卖店有售。
继续征集各地代理,欢迎邮购,免邮费。
备有 4000 多种正版软件目录,免费索取。
中华人民共和国电子出版物经营(批发)许可证(福建)001 号
开户:福州工行南支 25106729571
户名:福州市鼓楼华特通用电脑公司

少花钱,多受益!请到 北京金文丰游戏软件中心

——《卡》在手,换盘就随心所欲!

应会员的提议,将我中心的换盘服务公布如下:凡在我中心购游戏时,即得《保价软件交换服务卡》,凭此《卡》即可不限次数,不限时间的交换任何机种的游戏软件,每次只付少许服务费,比如您花 98 元购得 PC《天惑》,并得面值 98 元的《保价软件交换服务卡》。以后,凭此《卡》,您只需 10 元的服务费就可交换到:智冠出品的《鹿鼎记》、《笑傲江湖》两套电脑游戏;也可换到《忍 3》、《空牙》两盘 MD 卡;更可换 PC GB 卡啦!以后呢,还可凭此《卡》按 98 元的保价继续交换下去!若换 98 元以上的,只需补差价服务费即可,保价面值也随升之,没有得到此《卡》的会员,可来信索取!您对我软件中心的特色服务还有不明之处,可来信索取详细资料。

下表报价(除二手盘)已含回邮费、入会费,均附《信誉卡》及《保价软件交换服务卡》并赠两张秘技与工具盘!(会员价 = 入会价 × 0.9)

软件名称	入会价
光盘游戏	
霹雳幽灵剑	89
绝地大反攻Ⅱ	160
飞狼大战卡曼	160
超时空英雄传说Ⅱ	69
侠客英雄传Ⅲ	98
天惑(WIN95)	98
卡通总动员	160
仙剑奇侠传	120
魔法门英雄无敌	69
三国演义2	89
傲气雄鹰97	149
命令与征服(黄金版)	160
剑侠情缘	128
炎龙骑士团Ⅱ	88
死亡地带	186
暗黑破坏神	168
超级大笨猫	149
倚天屠龙记	69
吞食天地Ⅲ	69
ATF战斗机	165
FIFA足球经典	160
金山游侠－全中文游戏修改大师	68
双子星传奇2	140
鹿鼎记	69
绝音魔琴	69
水浒(智冠)	69
神雕侠侣	89
乌龙院	69
天旋地转Ⅱ	138
无限飞行	130
无声狂啸	130
诺瓦风暴	130
异星搏奇	130
地狱之吼	130
极速天龙	130
海底英雄	69
绝地任务	99
F1大奖赛	146
生死之间	128
虎将神兵	69
凯兰迪亚Ⅲ	130
极品飞车Ⅱ	159
福尔摩斯Ⅱ	159
烈火战机	149
生死赛车	168
绝地风暴	159
摩托英豪	150
主题医院	160
整人专家5.0	80
MAX装甲英雄	148
晴日	159
黑暗王座Ⅰ	159
七宝奇谋	80
基因战争	159
潜艇金刚	98
烽火连天	128
猎杀潜航	148
烈火少林	88
模拟直升机	149
边缘战区	99
黎明之砧	69
龙腾三国	69
金庸群侠传	69
NBA 97	149
FIFA 97	150
主题公园	149
隐秘行动	120
大富翁Ⅲ	98
雷神之锤	248
古墓丽影	146
魔兽争霸Ⅱ	168
孤胆英雄	148
装甲英雄	148
深海猎杀	149
孤胆枪手	148
地下城守护者	158
先博游戏集锦(3CD)	128
赤壁	98
磁盘游戏	
巴士帝国	49
坦克大决战	49
暗棋侏罗纪	79
卡耐鸡人生指南	69
雄霸天下	59
巴士帝国	49
五子棋大师	29
世纪末商业革命	120
象棋俄罗斯	59
运筹天下	120
麻将大师	120
爆笑躲避球	110
奥林匹亚桥套	99
排牌乐	59
武将争霸Ⅱ	130
钢铁骑士团	130
将族—中国象棋大师	89
赤壁之战	120
升级硬件	
鼠标	45
8M内存条	268
八键连发手柄	98
智键盘自定义手柄	398
二倍速光驱	350
八倍速光驱	750
声卡	198

二手光盘　时空特勤组,新蜀山剑侠,笑傲江湖,倚天屠龙记,射雕英雄传,武状元黄飞鸿,烈焰钢狼传,鹿鼎记,机甲猎人,刘伯温传奇,异星突击,魔眼封印,均附原配书,保证使用,每四套 100 元!邮购另付 20 元邮资,3 样相符即发货。三国英雄传－35,遁人黑暗－70,西楚霸王－70,移民计划－70,仙剑奇侠传－90,三国演义Ⅱ－45,银河飞将Ⅳ－180,极品飞车－80,无悔十字军－75,狂野飙车－70,极道枭雄－70,百元以上起售,免邮费。

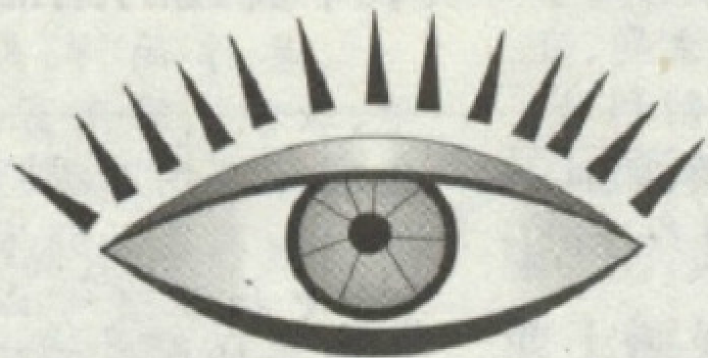
我中心以求信誉,发货及时(款到发货)为外地玩友邮购服务,所选供软件正版保证,趣味性强,一律免收平邮费,若需快件另加 20 元,特快另加 25 元。会员价只供持有《全国电玩友会员特惠卡》者享受(勿忘,汇款单填写好您的会员编号!)。为了准确快捷的为您服务,来信一定附填写好、贴好邮票的回邮信封及 1 元钱。

来信或汇款请寄:北京海淀果子市 26 号　陈伯锋(收)　邮编:100080
门市电话:62541155 转 2100　　邮卡热线:(010)62640803
门市地址:①332 路公汽海淀站下车,图书城北门东面(新华书店对面)即是　②北京电子软件批发市场(海淀文化宫对面)



不比不知道，比比全知道！！在《电脑报》配套光盘上有本系列软件的测试版和注册版欢迎与同类软件比较。

相信您的眼睛，还是相信……



软件开发是一个日新月异的技术领域，任何开发商如果在技术更新上有丝毫的松懈，即使它曾经辉煌一时也可能被后来者超过而成为落伍者。同一类软件，即使价格相同，在品质上也可能有较大的差别。那么，当您对软件技术的现状不了解的情况下，如何选择呢？一句话，与其轻信动听的广告说词，不如相信您的眼睛——当您要购买一种软件时，尽可能多找些这类软件的旧版本或其测试版、演示版作一下比较，也许谁优谁劣一目了然！

11月31日前特价销售　各品种前两千套赠送天书97
--Windows下的超文本电子读物设计工具　免邮资

新纪元系列软件 光盘版

最新版本不论在Windows95下，还是在DOS下均可直接安装和使用。

词汇博士 V6.0光盘 特价58元
——新一代男女发声英语单词速记
●全部单词和短语同时支持男、女真人发声。●两位大学英语教授以纯正美语示范朗读。●从小学至大学，从新概念至托福等几十个词库。●近义词、反义词显示，精选大量例句助记。●集学习、游戏、比赛于一体，寓教于乐。●上百首背景音乐随意选播。

电脑乐队 V2.0光盘 特价58元
——中国人自己的音乐软件
●第一套以简谱方式支持MIDI格式，以简谱方式支持多声部作曲和演奏的音乐软件。●可从128种乐器中挑选1至16种乐器同时演奏，每种乐器可演奏不同的旋律。●无需学习五线谱，无需了解深奥的乐理，轻轻松松制作MIDI电脑音乐。●青少年素质教育的好工具！●圆音乐家之梦，从这里开始！

快乐识码 V2.0光盘 特价58元
——新一代输入法教学
●第一套能集中教授五笔字形、自然码、郑码、沈码等输入法的输入法教学软件。●系统学习一种输入法或多种，从字根到词组循序见进。20种学习方式，含彩球游戏、诗词、成语等有趣的练习　成绩曲线、个人档案、背景音乐等辅助功能●快快乐乐学输入法，轻松又高效。

特字之星　选单之星
V3.1套装光盘　特价480元
●无需编程轻松制作多媒体汉字特技动画和多媒体菜单，适合制作软件封面、录像片头、电子读物和多媒体演示系统。●赠送词汇博士、快乐识码、电脑乐队及28种字库。

词汇博士、快乐识码、电脑乐队　三合一套装版　特价97元

新纪元高技术发展有限公司制作　北京大学出版社出版发行　诚征代理

地址:610018 成都市桂王桥街省电子厅四川省软件行业协会701# 联系人:王培兵 电话: 028-4336315　0816-2228889(随时)　01398017397　联系人: 王先生 李先生

游戏交换大循环　不花钱买也能玩

智慧桥游戏本月精品热卖(部分游戏附相应功略)

古墓丽影(附攻略)/146	剑侠情缘(附攻略)/128	绝地风暴(附攻略)/159	死亡地带(附攻略)/186
仙剑奇侠传(附攻略)/120	移民计划(附攻略)/98	魔兽争霸Ⅱ(附攻略)/168	隐秘行动(附攻略)/120
黎明之砧(附攻略)/69	命令与征服(附攻略)/160	魔神战记Ⅱ(附攻略)/98	极道枭雄Ⅱ/149
赤壁/98	凯兰迪亚传奇(附攻略)/138	绝地任务/99	金庸群侠传(附攻略)/69
生死之间/128	神雕侠侣/89	侠客英雄传3/98	猎杀潜航/148
烈火少林/88	烽火连天/128	超级大笨猫/149	卡通总动员/160
生死赛车/168	极品飞车/159	鸦片战争/69	海底英雄/69
天惑/98	超时空英雄传说/69	福尔摩斯探案集Ⅱ/159	DOOM3终级版/198

汇款额＝报价×88%＋10元×套数(邮费)　若单买游戏攻略,汇款额＝攻略套数×6元＋10元(邮费)

另有:游戏秘技400余种(两张三寸盘),仅售15元,免邮费!

邮址:100101　北京9799信箱141分箱　北京智慧桥游戏乐园收
电话:(010)64993177　64976933　**传真:**64993177

玩家信息调查　中奖率达80%!!

填写下表,寄给智慧桥,丰厚的奖品将奉献给您!(复印有效)

姓名:＿＿＿＿　邮编:＿＿＿＿　职业:＿＿＿＿
游戏龄:＿＿＿＿　通讯地址:＿＿＿＿
获取游戏的途径:＿＿＿＿(购买、交换、出租、其它)
最想看的攻略秘技:＿＿＿＿　最喜爱的游戏类型:＿＿＿＿
您希望得到智慧桥系列服务吗?＿＿＿＿
作为玩家,您最想说的一句话:＿＿＿＿

一等奖(三名):价值200元游戏操纵杆
二等奖(二十名):原版游戏一套
三等奖(五十名):全套攻略秘技
纪念奖(若干名):精美纪念品
截止日期:九七年十一月三十日

“奔腾时代”的《海航 VCD 播放 97》



软解压软件

★WINDOWS 95 下全 32 位播放 VCD
★独创 VCD 的播放画面和声音同时加减速
★独创卡拉 OK 机的升降调功能
★图像纠错能力强，播放时不断声音
★支持多达 6 种文件格式
★屏幕变焦功能，以及屏幕漫游功能
★整轨及任意片断的循环往复播放
★VCD 机面板设计，操作简便

售价：86 元

代理名录：全国连邦联锁店(010)62628618；赛乐氏连锁(010)62188033；大众软件读者服务部及全国分部 (010)67139820；大恒音像 (010)62628395；万众力和 (010)62649133；圣比尔 (010)62552749； 兴宏达 (010)62178621；里仁软件 (010)62643952；电脑教育报 (010)62626528； 高飞软件 (010)62611118；济利联锁 (010)62188326。

版权人：北京市海航电子公司 地址：海淀路 59 号 邮编：100080 电话：62568319，62639795

国家级 INTERNET 证书培训考试

中华人民共和国劳动部职业技能鉴定中心主办
中央人民广播电台开辟专栏节目
《国家级 INTERNET 证书培训考试指南》

播出时间：每周日 8:00——9:00 中波 630 千赫、720 千赫和 855 千赫

天津福克斯 INTERNET 培训中心提供全部技术支持

十九世纪是铁路的年代
二十世纪是汽车的年代
二十一世纪是 INTERNET 年代

由国家劳动部举办的《全国计算机信息高新技术考试》和国家教委的《计算机等级考试》，人事部的《计算机软件水平考试》系我国计算机领域三大权威考试。特别是由劳动部职业技能鉴定中心 (OSTA) 举办的**《国家级 INTERNET 证书培训考试》**属《全国计算机信息高新技术考试》系列。为适应社会发展需要，推行国家职业资格证书制度。《国家级 INTERNET 考试合格证书》全国通用，求职国家承认。***本考试是我国 INTERNET 方面的国家级权威考试。***

诚征全国面授培训点

全国 INTERNET 培训考试服务中心

★★热烈祝贺全国 64 家面授培训考试站成立

联系人：冯玉文，刘美玲
联系电话：(022)27414165 (022)27486298
传真：(022)27414165 E－mail:fox@public.tpt.tj.cn

函授班招生（全国第七期）

天津大学＆天津市福克斯 INTERNET 培训中心将继续在全国范围内举办国家级 INTERNET 证书考试培训班，本函授班由国家 INTERNET 标准规范制定专家主持，并提供国家考试试题库。

1. **本班特点：**
本班采用《全真模拟上网系统》教学，该系统逼真模拟上网后场景，点点鼠标，图文声像，动态提示，一学就会。学员只要有一台电脑，无需 Modem，无需电话，无需人网，无需支付网费和话费就可获得和真人网相同的学习效果；广大学员普遍反映本系统真实、实用、方便、效果佳，是学习 INTERNET 的理想选择。
2. **测验与证书：**
结业测验采取开卷方式，凡合格者将颁发：**天津大学结业证书和美国兰德施盖普《INTERNET 操作员证书》**凡持以上两证学员将有资格报名参加国家级 INTERNET 证书考试。
3. **教材内容：**
①书面资料：《培训教程》，《习题集及答案》，《试题汇编》，《INTERNET 鉴定标准》各一册。②软件(磁盘版)：《全真模拟上网系统》(Windows 版)，《教学影片》，《全中文导航系统和资源地址大全》各一套。
4. **《国家级 INTERNET 证书考试》办法：**
《国家级 INTERNET 证书考试》将分别在全国 64 家考试站举行(**详情参见**：中国青年报、中国电脑教育报、中国计算机报、电脑报、软件报、中学生学习报、女友杂志、电脑杂志……)，具体事宜由我中心另行通知。
5. **报名时间：**即日起到 11 月 15 日止，强化学习时间：11 月 16 日—98 年 2 月 15 日。
6. **收费标准：**个人学员 270 元／人；单位学员 320 元／人(包括函授全部费用)
7. **汇款地址：天津市鞍山西道风荷园 18 号宝琪大厦 3008 室**
姚 佳收 邮政编码：300193
联系电话：(022)27486298 联系人：姚 佳

浙江康德电子科技有限公司
——诚征代理

首期隆重推出下列光盘：

1.经典素材①木、火、石　4.经典摄影——世界风光①
2.经典素材②水、铁、壁　5.经典摄影——世界风光②
3.经典素材③花、动物、花纹　6.美国风光
7.股票分析大师　8.音乐圣殿　9.天堂之旅

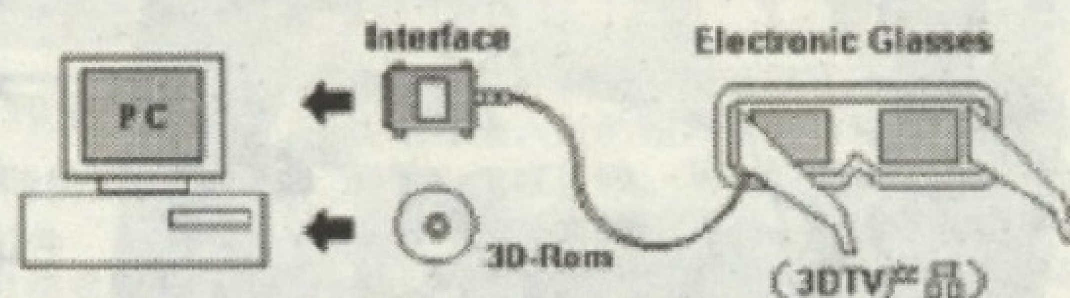
本公司还代理数百种流行光盘，包括游戏、计算机学习、百科、工具软件、文化艺术、旅游风光、儿童读物等十余类，欢迎来函、来电索阅目录，邮购免邮资并附赠优惠券。

通信邮购地址：杭州1243信箱　**邮箱**：310012
电话：0571－8081846
传真：8800503
E－mail：cet@public.hz.zj.cn
公司地址：浙江省杭州市文一路65号8楼（欢迎光临）



真三维立体电脑游戏！

TRUE 3D FULL COLOR PC GAME



只要拥有真三维立体电脑游戏套件（3D MAGIC含电子眼镜，接口，3D光碟），您就可在电脑上欣赏立体艺术，玩电脑游戏，率先进入真三维虚拟现实（VR）世界！
适合：电脑游戏发烧友，电脑游戏厅升级

欢迎邮购　欢迎经销　诚征地区代理



地址：湖南岳阳市政府后勤中心35号　汪荣秀
邮编：414000
岳阳小灵通电器服务部（中国总经销）
电话：0730－8849763　8880121　传真：8843764
电子信箱：ZRZHOU@PUBLIC.YY.HN.CN

中航软件寄售中心

软件名称	售价	软件名称	售价
绝地风暴	158元	水浒传	120元
死亡地带	186元	基因战争	149元
仙剑奇侠传	120元	烈火战机	149元
鸦片战争	97元	移民计划	98元
玫瑰纹身—福尔摩斯探案Ⅱ	159元	吞食天地	69元
绝地任务	99元	魔神战记Ⅱ	98元
极品飞车Ⅱ	159元	剑侠情缘	128元
金庸群侠传	69元	隐秘行动	120元
命令与征服	160元	三国演义Ⅱ	89元
大富翁Ⅲ	98元	极道枭雄Ⅱ	149元

中心软件上百种，价目表函索即寄邮费1元，软件10元/件。*（交20元网员登记费后可入寄售网，享有一年软件寄售8折优惠，免费获得最新软件寄售信息）*

地址：北京3918信箱206分箱
电话：68165283

北京化工局职工大学电脑美术系
招生简章

强大而正规的师资，严谨的教学管理是我校多年来的一贯办学方针。

为帮助初、高中毕业生和高考落榜生走上就学、就业之路，学校投资近80万元配备了空调微机室，全新微机设备，以保证电脑美术设计学员一人一机，并继续聘请中央美院、中央工艺美院等院校教授、专家协助教学。

教学内容（大、中专部相同）：

一、专业设计类（结合电脑教学）开设：●平面设计●包装装璜设计●广告设计●环境设计●室内外装饰设计●效果图制作●装修工程预算●三维动画制作等八大专业，手绘设计与电脑设计结合学习。

注：本校培训部设电脑美术设计两个月培训班，每月1日开学，每天按时上机操作。

二、油画专业（兼电脑设计）

三、国画专业（兼电脑设计）

请附寄5元（含邮费）索取简章和入学登记表。

年底电脑美术设计系将有毕业生百余名。已熟练掌握各项电脑设计与制作，望全国各企、事业单位及电视台、报社、出版社、广告公司、装璜公司等对口单位速来招聘，月薪不低于1200元，其它专业毕业生，月薪不低于500元。

通信地址：北京245＃信箱（不必写学校名称）
黄　山同志收　**邮编**：101111
电话：010－69503942　**手机**：1393216082
呼机：010－64289988呼9131

新中公司 面向全国 长年提供 电脑邮购

提倡自己组装，全面支持您实现拥有"自己的名牌电脑"梦想！！并提供全套散件，欢迎来我公司"现场组装"并提供全面的升级支持与保修，保换，保退服务；以下为部分报价：

(1)MMX166(Intel)标准型多媒体电脑：16MB(EDO)内存/1.2GB硬盘/8速光驱/16位声卡/14寸彩显；邮购价：6750元

(2)MMX166(Intel)中档型多媒体电脑：带512KBL2 Cache(同步促发式)/其它配置同(1)项；邮购价6910元，2.1GB硬盘加220元。

(3)高档MMX166多媒体电脑/基本配置同(2)项/主机板改为采用Intel 430Tx芯片组的台湾"技嘉"或"华硕""Tx97"主板；声卡为新加坡"创通"SB16PnP新版声卡，T9685(2MB)带视频显示卡；邮购价：8300元，2.1GB硬盘加220元。

(4)"飞毛腿"AM133"大众型"多媒体电脑(16MBEDO/1.2GB/8速CD/16位声卡)；邮购价：5960元，P133型邮购价：6380元。

(5)"飞毛腿"AM166"大众型"多媒体电脑(配置同上)邮购价：6200元；P166(奔腾)型：邮购价：6690元。

(6)486，586标准型电脑均有货，可来信来电联系。欢迎索取报价单。

继续邮购最新资料《自己组装586与多媒体电脑》邮购价49元

公司地址：北京市海淀大街36号惠华大厦826室　邮编：100080　联系人：安瓦尔、秦岭

电话：(010)62545522转826，(010)1391056384　BP：(010)64993399呼7743

开户行：北京城市合作银行中关村支行(75000)　户名：北京市新中电子产品经营公司　帐号：031328-82

超星光盘图书馆

光盘名	单价	光盘名	单价
多媒体英语小说《简爱》	98	电子工程手册：电子元器件篇(含18本书)	100
多媒体英语小说《茶花女》	68	电子工程手册：集成电路篇(含18本书)	100
多媒体英语小说《双城记》	68	计算机图书(一)：微机操作指南(含53本书)	60
多媒体英语小说《查特莱夫人的情人》	68	计算机图书(二)：DOS与WINDOWS(含38本书)	60
多媒体英语小说《红与黑》	98	计算机图书(三)：网络与多媒体(含45本书)	60
多媒体英语小说《理智与情感》	68	计算机图书(四)：计算机硬件与维护(含39本书)	60
多媒体英语小说《包法利夫人》	68	计算机图书(五)：数据库(含41本书)	60
		计算机图书(六)：计算机语言(含46本书)	60
		中华档案文献盘库：120张盘	36000

隆重推荐：

《多媒体英语小说系列》光盘，声音纯正清晰，界面优美，内置英汉字典，鼠标即点即现，英汉对照功能，帮助你彻底理解原文，全程BBC和美国录音，可使你从头到尾听完整本小说，并可进行听力测试。

另有500种正版光盘，目录备案，诚征分销和代理，欢迎咨询、邮购。

北京市超星电子技术公司　电话：(010)62548440，(010)62636344　传真：(010)62533623

地址：北京市海淀区万泉河路60-4号　E-Mail：supestar@ht.rol.cn.net

邮编：100080　联系人：韩东学，张磊，陈伟

微薄投资==物超所值

欢迎您加入涪城奔腾电脑俱乐部，在我们这个真正全心全意专为广大电脑爱好者而服务的大家庭里，仅需您以极其微薄的投资，就可(免费用上最新、最热门的共享软件(获得大量最新游戏全攻略、秘技(免费不限次数刊登各类闲置正版软件(游戏)求购、转让、交换信息；二手电脑、配件求购、转让和征友信息(享受购买各类正版软件一律6-9折特价优惠等众多超值权益(详细内容请参见《电脑报》第29期第8版)。为让广大电脑爱好者能够更好的了解本部，本部现特开展"无风险试入会活动"：仅需工本费¥30元(满意正式加盟后此款全额折低)，除可享受三个月正式会员待遇外，您还将免费获赠以下精品实用软件各一套(AS优质3.5"磁盘二片、零售定价25元/套)：

《共享宝典》 内含●MMXUPG：可把您的Pentium CPU升级成Pentium MMX指令方式运行，从而使其性能明显提升(强烈推荐)！●将6x86CPU模拟成Pentium、并使性能提高5——10%的新版工具●ARJSHELL(ARJ全中文操作界面)等目前最新、最实用的精品共享软件12个。

《游戏宝典》 内含●C&C黄金版●暗黑破坏神●地下城守护者●绝地风暴●玫瑰纹身●古墓丽影●M.D.K●极品飞车二代●雷神之锤●Z字特攻队●魔兽争霸2代等12款热门游戏最新编辑器、修改工具和近百款囊括目前所有最流行游戏的全攻略、密技，除此以外，还有(INCISE21(可把游戏中的音乐、图像抓出来)(游戏密码猎人(FPE5.0补丁升级程序等数个实用游戏工具。

请将工本费¥30元通过邮局寄至我部(注明您的详细通讯地址)，款到二日内即予登记注册、挂号寄发详细资料和全套共享软件。

通信、汇款请寄：四川省绵阳市涪城奔腾电脑俱乐部(会仙路16—14号)罗敏(收)电话：(0816)2331968 传真：(0816)2331968 寻呼：(0816)126呼12938 邮编：621000Internet网址：http://www.srsnet.com/~jbfcbt E-mail：jbfcbt@public.mypub.sc.cn

读者调查表

姓名		性别		年龄		学历		爱好	
地址						电话		邮政编码	

1. 工作单位性质：

□机关　□大学　□中小学　□部队

□公司　□工厂　□其它

2. 拥有或使用计算机的型号：

□486以下　□奔腾级　□工作站　□其它

3. 对应用软件的需求：(可复选)

□家教软件　□办公软件　□工具软件

□系统软件

4. 喜欢什么类型的游戏(可复选)

□RPG(角色扮演类)　□SLG(模拟仿真类)

□ACT(动作类)　□STG(射击类)

□SPG(运动类)　□TAB(桌上游戏类)

□RAC(赛车类)　□AVG(冒险类)

3. 你是从哪儿获得本刊的？

□朋友　□书摊　□邮局

4. 选出你最喜欢的栏目：

(1)＿＿＿＿　(2)＿＿＿＿　(3)＿＿＿＿

5. 选出你最喜欢的文章：

(1)＿＿＿＿　(2)＿＿＿＿　(3)＿＿＿＿

6. 选出你最不喜欢的文章或栏目：

(1)＿＿＿＿　(2)＿＿＿＿　(3)＿＿＿＿

广告咨询卡

我在贵刊＿＿年第＿＿期的 □彩色 □黑白 □版花设计广告中看到＿＿＿＿公司(厂家)＿＿＿＿产品(技术信息)，希望：□购买 □索取资料 □询问价格 □参加培训

读者姓名：＿＿＿＿ 年龄：＿＿＿＿ 职务：＿＿＿＿ 从事工作：＿＿＿＿

工作单位：＿＿＿＿

通信地址：＿＿＿＿ 邮编：＿＿＿＿

TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个游戏	最想看的攻略
		1.	
性别	游戏龄	2.	
		3.	
榜评：□有 □无		4.	
邮编：		5.	
地址：			

选票规则

★请您将最喜爱的游戏放在首位；

★所选游戏必须为已发行的PC GAME；

★所选游戏不可超过5款，可少选；

★所选游戏若为英文版，请注明英文；

★填好后，贴在信封背面，复制有效。

晶合实验室

●请将选票寄到：北京和平门邮局3056信箱　大众软件杂志社收　邮编：100051

如有榜评，请在榜评末尾写清通信地址。

网际金典 Roboword

免费赠送 互联网专用中日英韩多国语言浏览工具 **网际通览 Roboview**

V2.1 For Windows 95 & Windows3.x & Internet

Roboword 2.1 网际金典 真人发声版 隆重发行

1. CD-ROM版本
2. 真人发声，纯正美语
3. 赠送互联网多语言浏览工具Roboview
4. 赠送Microsoft Internet Explorer 3.02中文版
5. 获美国BYTE杂志BEST OF COMPUTEX'97奖
6. Roboword各版本分别与长城集团、联想集团、同创集团、大船电子OEM合作
7. 请参观我们的网站http://www.technocraft.co.jp，有好消息等着您
8. 维持原售价不变

标准版（英中互译）138元 增强版（中、英、日互译）380元 康复医学版（英中互译，康复学、医学专业词库）298元

升级方法：请老用户持信誉卡和安装1#盘到各代理商处升级，费用60元（标准版升级至增强版260元，升级至康复医学版160元）

北京特科能软件技术有限公司
100080 北京海淀路19-1中成写字楼1328房间 URL:www.technocraft.co.jp
TEL:010-62613939(FAX);62613311-1388 Email:roboword@mx.cei.go.cn

网络时代的电脑词典

圣比尔软件正版精品游戏总汇

EA（艺界）精品，特价行动

Vir Gin 精品，独家分销

足球97(FIFA97)	80元	死亡地带	186元
篮球97(NBA97)	80元	时空游侠	138元
傲气雄鹰97	80元	古墓丽影	146元
主题公园	80元	97赛手	135元

圣比尔软件总汇国内正版软件*近千种*，在公司成立一周年之际，向全国同行推出特价分销政策，以报答各界朋友的支持与关怀。具体事宜欢迎来函来电问询。

何必东奔西走，圣比尔应有尽有！

★☆★

公司名称：北京圣比尔科贸有限公司 热线电话：(010)62635747,62552749

开户银行：城合行魏公村支行 帐号：20105-0226-73

邮购地址：北京海淀区中关村南路4号华中大厦B16 邮编：100080

欢迎问询

十年树木 百年树人 百年大计 教育为本



《多媒体初中代数》系列
北师大数学系按教学大纲要求编写脚本，首次大胆地提出三级帮助的教学方式。几千道习题涵盖了初中代数各个层次的全部内容。对习题所涉及的知识点、解题要点有细致的讲解。共分**5**张：初一（上），初一（下），**78**元/张，初二，初三，升学总复习**88**元/张。

新品超市



《听力实战》大学英语四六级及TOEFL－北京外院三十年教学经验的教授编写脚本。汇集当前大学四、六级TOEFL考试的新特点。由美籍教师朗读专业人士录制，精选典型试题。以句子、短文理解、模拟考试等模块再现考场环境。**98**元/套（全套软件包括一张光盘及一张三寸数据加密软盘，请将软盘中的文件覆盖硬盘的中同一文件）。

畅销的应试教育软件

树人小学家庭教育系列软件 共2张 88元/张
第一集：1-4年级适用 第二集：5-6年级适用
树人中学家庭教育系列软件 共6集 78～88元/张
初一、初二、初三、高一、高二、高考

《英语单词有声书库》《励耘多媒体小学数学》《小学趣味数学奥林匹克》《初级英语听、说、学》等光盘软件将继续有售

玩游戏从“大富翁3”开始 独家代理精品游戏大富翁3 98元/套

轻轻松松说英语系列 共4张光盘 含生活篇、旅游篇、购物篇、社交篇。88元/张

邮购另加邮费15元

全国范围广泛征集公司、个人、集体优秀软件作品，洽谈OEM，合作开发及总承销

北京树人软件开发中心 地址：北京市海淀区黄庄大泥湾2号（海淀影剧院南侧） 邮编：100086 电话：62635790,62616742

神雕侠侣



辽宁 侯毅

第一回 赤练仙子情何苦 恨乌及屋戮苍生

自从母亲(穆念慈)两年前病逝后,杨过就以破衣遮体,寒窑栖身,在村子里作一个孤身无依的乞儿,日子虽然清苦,但三餐果腹一宿有着,过得倒也逍遥快活。



这一日杨过正在村里闲逛,听路人说村北破窑附近有人打架,忙逛出小村来到破窑前。破窑门口有一老头儿(武三通)似在戒备什么,杨过颇觉纳闷,那老头说是避仇家追杀,故借破窑一用。进入破窑见有两个受伤的中年男女陆立鼎、陆夫人倚墙倦卧,身上染满血迹,他们身旁半跪着两个娇小可怜的女孩(陆无双、程瑛),在他们的对面还站立两个男孩(武修文、武敦儒)。陆立鼎忍住伤痛从怀中掏出一方手帕欲交给程瑛,望仇家李莫愁念在昔日和陆展元的情份上饶过程瑛一命。程瑛却执意要将手帕让与陆无双,最终手帕被一分为二,由陆无双和程瑛各自保管。

这时杨过无名火烧,来到众人面前大声责斥,目光流转间瞧见无双和程瑛秀丽俊美,不由啧啧称奇,大耍贫嘴。众人说话间忽闻窑外武三通正和一名手执拂尘的道姑对峙,情势特别紧张。杨过来到道姑面前油嘴滑舌一番理论,那道姑不由分说,双手一扬,将冰魄银针射在杨过身上。当道姑得知陆立鼎夫妇双双过世,恨怒之余抓住走出破窑的无双和程瑛纵身远去,武三通忙大步追赶。

杨过从地上爬起,觉得胸中异常难过,得知中了那道姑冰魄银针之毒。想办法将身上毒针除去,来到东边过桥南行,在乱草丛中遇见一蓬头垢面的疯癫老头(欧阳锋),欧阳锋看出杨过中了冰魄银针之毒,说有解毒的法子,却要以杨过认其为义父为条件。性命攸关之际杨过只好应允,于是欧阳锋运功将杨过身上的针毒逼出,并说要将武林绝学倾囊传授。杨过心中倏然涌动一股暖流,仿佛感受到久违的父母关爱。这时空中传来两声雕鸣,欧阳锋顿时脸色大骇,在约定和杨过子时铁枪庙相见后便大踏步逃开。

杨过返回破窑,见窑内又多了一对中年夫妇(郭靖、黄蓉),一个女孩和一个瞎子(郭芙,柯镇恶)。众人议论李莫愁武功出自古墓派,高深莫测,性情乖张,均为无双和程瑛的性命安危感到忧虑。武三通自责甚深,不由失心病发作,狂奔而去。郭靖见杨过略觉面善,便询问其姓名,方知是结义兄弟杨康之子,决定将他带回桃花岛好生教养,于是杨过随郭靖来到小村客栈住下。

半夜,杨过听隔壁郭靖和黄蓉正在说话,便过去询问当年爹爹(杨康)的死因,可两人对此事讳莫如深,只字不提,杨过无奈退出房间。出了客栈,趁夜色来到村西铁枪庙,欧阳锋正在那里等候。在杨过的奉迎下欧阳锋将蛤蟆功传授给他,杨过意欲跟随欧阳锋漂泊江湖,但欧阳锋自知头脑紊乱,怕误了杨过,看天色将明便催促杨过回村。杨过悄悄溜回客栈,一觉不觉天亮。

第二回 桃花岛上生祸事 全真教内惹风波

杨过和郭靖在村南渡口乘船来到桃花岛,绕过曲折



迂回的草径来到桃花岛前院。大堂内杨过、大小武和郭芙同拜郭靖为师，黄蓉念及当年杨康之为人，心存顾忌，便将调教杨过武功的事揽下，每日只教他孔孟诗书而不传他半点武功，以免日后再生祸端。精灵古怪的杨过对此心知肚明，心里将桃花岛的人骂个乌烟瘴气。



这一天清晨起床，见门外大小武正陪着郭芙斗蟋蟀。在大小武的讥讽下，杨过决定去捉一只蟋蟀斗斗郭芙的大将军。来到前院西北方向(左上角)一块白石前，发现一条大蛇(用鼠标搜索，出现问号双击)，将大蛇打死后找到一只黑蟋蟀。回到花园，杨过将蟋蟀掏出却惹得大小武嗤笑。杨过不由分说将蟋蟀放入罐中，这只与蛇相伴的黑蟋蟀果然骁勇善战，几个回合便将郭芙的大将军咬死，郭芙气极将黑蟋蟀一脚踩死。杨过大怒，上前打了郭芙一记耳光，大小武立即上前动手围殴杨过。杨过伏于地上，喉中咕咕作响，施用蛤蟆功将大小武击倒。就在这时，郭靖、黄蓉和柯镇恶赶到，见大小武为蛤蟆功所伤，柯镇恶抓住杨过前襟逼问欧阳锋下落，杨过大声怒骂死也不肯说出，郭靖上前一掌将杨过击昏。

杨过因辱及柯镇恶不能再归依桃花岛，郭靖决定带他去终南山重阳宫投入全真教门下。两人乘舟回到小村，绕过破窑向北行来到终南山下。郭靖就小亭前一段邱处机的碑刻对杨过训教一番，杨过趁机追问爹爹死因，郭靖却缄默不语。杨过心头一闪，忽说出爹爹的死和郭靖夫妇有关，郭靖脸色略愠一掌击在石碑上。

两人在山麓入口遇见胖瘦两名道人，两道人不由分说与郭靖、杨过缠斗，说郭靖是为强娶龙姓女子而击碑上山，终因身手不敌双双逃窜，郭靖回味两道士的话浑沌难解。

来到终南山麓，途中遇见全真教弟子赵志敬。赵志敬不理会郭靖的解释，出言不逊恶语伤人。郭靖支开杨过对赵志敬等人略施薄惩，待赵志敬等逃开后却寻不见杨过身影。

来到重阳前院，见全真教内尸体杂陈，惨不忍睹。进入三清殿，一蒙古人(霍都)正欲侵袭丘马两位真人，郭靖上前将其挫败，使其知难而退。见过两位师父，正说话间杨过和鹿清笃前后脚进来。杨过刁钻古怪的整人手段从鹿清笃口中道出，叫众人哭笑不得。郭靖将来意说明，并将杨过托付给丘处机。

从此杨过就拜在全真教内赵志敬门下。赵志敬自忖杨过生性顽劣，加之暗恨郭靖上山之时曾将其击败，便只传杨过心法口诀而不传其修练之法，杨过心中明白，除暗地里把赵志敬骂个狗血淋头外，更勤练蛤蟆功。光阴如梭，不觉在重阳宫住了三个月。这一天赵志敬把杨过叫到面前，说明天将举行第四代弟子的武功测验，叫杨过好好表现，杨过听罢心中不由叫苦。

翌日来到练武场，赵志敬命杨过与鹿清笃比试武功，鹿清笃为报前怨招势凌人，杨过无奈中使用蛤蟆功将他击倒在地，场中登时大乱，众人四处捉拿杨过。杨过一路逃到一座古墓前，遇到一位老婆婆，忙上前求助，这时赵志敬、尹志平赶到，要求带走杨过。赵志敬趁老婆婆不备出手将其刺伤，这时古墓中步出一白衣女子(小龙女)，出言斥责，赵子敬执意要带走杨过，小龙女唤出玉蜂将两人赶走，老婆婆将杨过托付给小龙女后便瞌目气绝了。

第三回 古墓岁月穿梭去 山野恶徒劲敌来

杨过还在为老婆婆的死难过，小龙女却说古墓派的人迟早都要躺在石棺里，并要为杨过准备石棺。小龙女走后，杨过北行西拐在卧室内又见到她。她让杨过睡在寒玉床上，并传授给他内功心法以抵御床上寒气，杨过依法施为果然不觉寒冷，不禁对小龙女心存感激。

第二天醒来，杨过到牌位室(卧室东南)见到小龙女，念及她对自己的殷切关照，决意拜她为师，成为古墓派传人，想自己嘴上不净怕污渎师父，从此便以姑姑相称。



跟随小龙女来到练功室(穿过石棺室即是)，小龙女放出一群麻雀叫杨过来捉。杨过几招过后将麻雀尽数击落，然小龙女并无半分赞许，又教他天罗地网式，杨过勤练不辍，终将天罗地网势等级提升。回卧室见小龙女，小龙女说要修习古墓派的精髓招式。杨过来到牌位室，在王重阳画像右墙角打开机关，南行西拐穿铁门来到重阳练功房。小龙女正研习墙上王重阳武功之精奥。在杨过探问下小龙女道出古墓派的由来：当年王重阳和林朝英两人为天下武功最高，但因境遇不同，功力此消彼长数十年不相上下，后来不知何故打赌，王重阳竟输了，从此让出活死人墓给林朝英居住。林朝英参照石壁上王重阳的武功另创玉女心经。此经须两人共修，互为助臂，且功

力相当才行。杨过闻听后决定助小龙女练成玉女心经，于是更加刻苦学习古墓派各门武功。

寒来暑往，朝辞暮至。在这清境之地的古墓中，杨过和小龙女习武练功形伴影随，不觉已过了四年。这一天，杨过来到重阳练功房，见小龙女还在琢磨石壁上的玉女心经，两人商议后决定到墓外找个清静所在共同修练。二人由古墓大厅北方进入墓道迷宫，开启道道机关，穿过重重铁门，终于在西北方向走出活死人墓。两人往西北方向前行，找到一处花丛深密所在，二人隔花丛解开衣衫，依照石壁上的心法修练玉女心经……

五个月后，玉女心经即将功成圆满。这一天，两人正在花丛中专心致志地练功，忽听身畔有人说话，转睛望去却是全真教的赵志敬和尹志平。赵志敬见两人练功形状出言污辱，并说出尹志平单恋小龙女之事，令小龙女心念把持不住，经脉逆行而受内伤，杨过上前理论也被羞辱，不由怒极，将赵尹二人打败，并依小龙女之意逼二人发毒誓不向第三人泄漏此事，而后才相搀返回古墓。

穿过迷宫和大厅回到卧室，却意外撞见李莫愁肖然坐于室内。李莫愁看出小龙女已负重伤，便肆无忌惮地向她索要玉女心经，小龙女轻咳几声教杨过扶上寒玉床，细声告诉杨过秘密机关，杨过依言而行，刹那间寒玉床深入地下，李莫愁纵身追时却已不及。

第四回　生死之地任谈笑
情怨之间两茫然

二人来到一密室中，杨过见小龙女血行不足便要她饮自己的鲜血以助疗伤。小龙女运功之后伤势大为缓和，两人循着地道，开启繁复的机关铁门，终于走出地道来到古墓大厅，由北边进人迷宫行到出口附近。小龙女说有一个叫断龙石的机关会将古墓永远封闭，让杨过一人逃出去而将自己封在古墓中，杨过闻言失声痛哭——数年来的关怀眷顾、相濡以沫，杨过已将自己的情愫全



部系在了小龙女身上，死活也不愿分开半步。怎奈小龙女辞坚意决，杨过只得佯作应允，就在断龙石放下的一瞬，杨过又闪身回到墓中。小龙女见状只好和他一起回到石棺室。见到李莫愁，小龙女将放下断龙石的事说出，李莫愁恼羞成怒，将两人擒住（此战必败），决定先杀一人，杨过愿以死相抵，李莫愁见小龙女誓言已破，便放过二人自寻出路去了。

李莫愁走后，小龙女内伤发作，忽觉身上寒冷，杨过将她抱人石棺相拥取暖。正说话间，杨过发现石棺内有一按钮，按下后石棺下沉，将两人送人一处地道。沿地道寻至一间石室，见壁上刻有文字，辩认之下竟是王重阳留下的九阴真经，且墙上还画有出墓的地图。小龙女念及同门之谊，决定带李莫愁一同出墓。两人返回石棺室，西行至牌位室见到李莫愁，三人向南穿出石棺室，在东



南方向来到墓道尽头。李莫愁运功击开墙壁找到出墓的水道（此处宜存盘）。三人闭息在水道中摸索前行，终于走出水道来到后山山洞。李莫愁被水淹得奄奄一息，杨过和小龙女也不为难于她，携手离开后山往西南找到两间茅屋，两人决定就在这里运功疗伤，修练九阴真经。

一年后，杨过自忖石壁上的武功已融汇贯通，便想着如何去闯荡江湖。然小龙女却说他练得还不够精熟，杨过无趣，只得在终南后山乱逛，无意间碰到义父欧阳锋。杨过将欧阳锋带回茅屋给小龙女引见，欧阳锋不屑小龙女的武功，又怕她学去自己的武功，便暗将小龙女点住穴道，然后带走杨过去学武功。

杨过和欧阳锋走后，小龙女呆立原地不得动弹，这时一青衣道士溜到身后，用布巾蒙住她的双眼，小龙女以为是杨过便没作戒备，使那道士有机可乘。

欧阳锋领杨过来到空旷之地，教他九阴真经心法，然杨过觉义父所学与自己于石壁上所学之九阴真经相悖，欧阳锋满脑混乱，理不出一点头绪，疯病发作而去。在回去半路上，杨过遇见全真道士尹志平神情慌张地行来，由于心中惦记小龙女便没作半点理会。

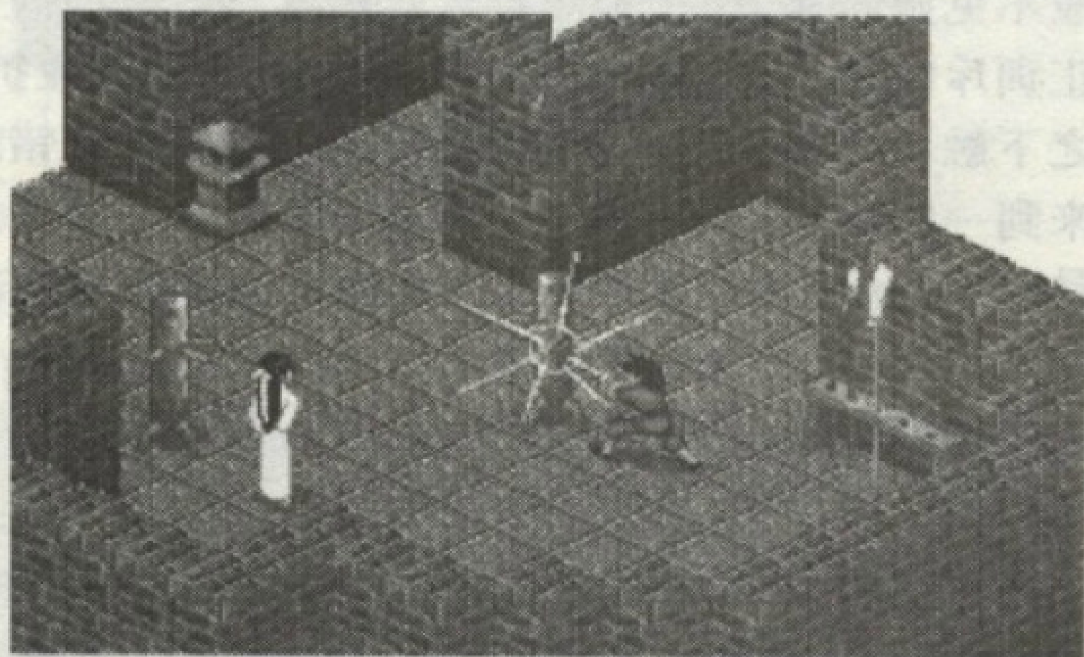
杨过回到茅屋前，见小龙女眼蒙布巾躺在地上，忙上前扶起询问，小龙女见杨过言语支吾，不肯与自己结成夫妻，羞怒交集不由拂袖而去。杨过惊呆，连忙尾随追去。

来到终南山脚下小村，向西到达豺狼镇，在镇西酒馆向小二打探，得知有两名道士正与一白衣女子在豺狼谷决斗，于是匆忙北行来到东边的豺狼谷。只见一乞丐和两道士正围攻一名女子，那女子不敌，被乞丐击晕在地，杨过冲上去赶跑一丐二道，仔细端详那女子却不是小龙女。那女子缓缓醒来，杨过自称傻蛋，一番饶舌后便为她褪衣接骨，运功疗伤。那女子自称叫陆无双，叫杨过送她西行。杨过见小龙女的事也没着落，只好帮人帮到

底,答应她的要求。

第五回 一笑泯尽恩仇事 两丘黄土掩风流

两人出了豺狼谷,一路北行来到龙居寨前,见一伙强盗正在洗劫一蒙古人。上前赶跑强盗,方知那蒙古人名叫耶律楚材,是蒙古前任相国。耶律楚材谢过救命之恩,邀两人到府上一聚。杨过与陆无双闲聊,得知陆无双原是李莫愁的弟子,由于偷了李莫愁的《五毒秘传》才叛出师门一路躲避到此。进入龙居寨后,在寨东北找到相国府,见过耶律楚材和耶律齐后,当晚在相国府歇息。



第二天,杨过找到陆无双,陆无双语含深意,杨过不解风情,陆无双气恼跑出相国府。杨过来到客栈见陆无双正和李莫愁坐在一起,上前和李莫愁搭话却被她一顿奚落。杨过气不过与之动武,被李莫愁击败。李莫愁逼问小龙女下落,杨过咬牙不说,这时耶律齐、郭芙和大小武赶到,郭芙说出父母大名吓退李莫愁,之后却不见杨过身影。

杨过逃出客栈离开龙居寨,为寻找小龙女只身攀上西岳华山。华山上白雪皑皑好不清冷,在半山腰雪地中有个乞丐(洪七公)正坐在一堆篝火边烤火,杨过上前询问小龙女下落,想及自己的凄苦身世不由潸然泪下。洪七公问过杨过师承门派后,要他去山洞取一只鸡。杨过依言在东北方向一个山洞前的土堆下取得爬满蜈蚣的死鸡,赶到华山绝顶过独木桥将鸡交给洪七公。洪七公煮了一大锅"蜈蚣料理",杨过跟着大嚼,赞不绝口,洪七公说体乏欲睡,叫杨过好好把过以防贼人侵扰。

三天之后,杨过发现洪七公鼻息全无很觉奇怪,这时藏边双丑赶至欲杀洪七公。杨过拼死阻拦,却终因身手不济被双丑击倒在地,千钧一发之际洪七公醒来一掌将双丑打下万丈深壑。洪七公对杨过称赞一番,说要到山洞睡觉径自离开。杨过决定下山继续寻找小龙女,却在华山雪路上遇见义父欧阳锋。杨过将洪七公打败双丑的事告知,欧阳锋技痒难耐,便去找洪七公比较武功,杨过心想不妥,忙回山洞去找洪七公。

山洞内,洪七公和欧阳锋正在苦拚内力,杨过不想二人两败俱伤便用掌力将他们分开。两人皆力脱气弱却仍心胜气骄,互不服气。洪七公传给杨过打狗棒法让欧阳锋破解,两个时辰后欧阳锋连拆三十五招,最后一招"天下无狗"也被他找出破绽,洪七公激赏之余抱住欧阳锋长笑不已,欧阳锋也忽地心台明亮,想起了从前往事,不由狂笑。一代英雄豪杰,一对冤家对头,终在阵阵大笑中恩仇泯灭,相拥气绝。

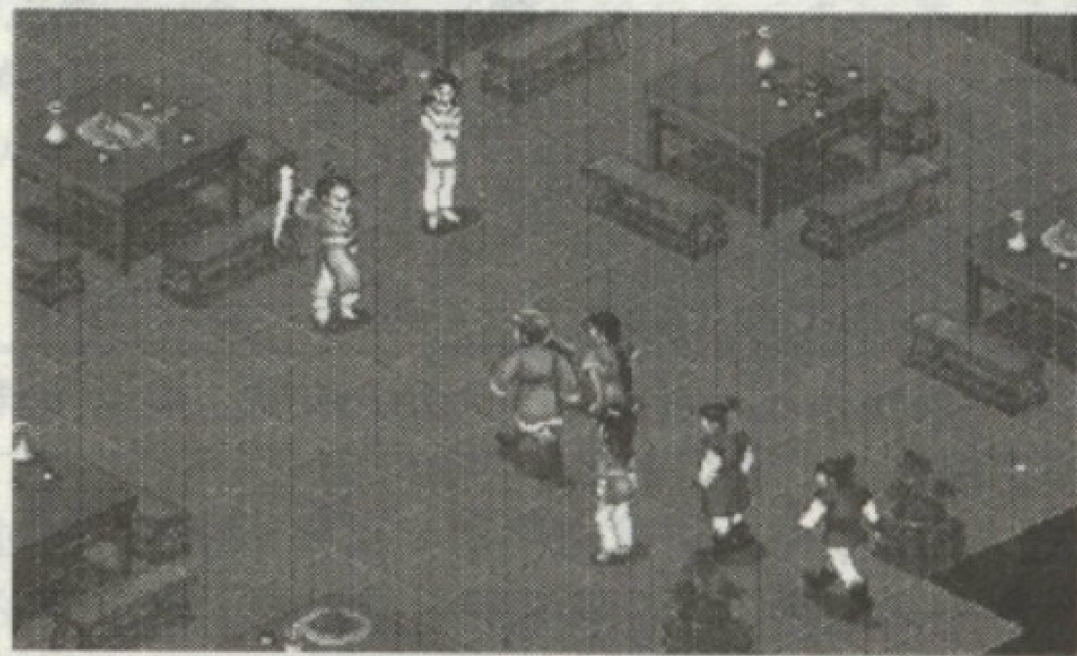
杨过将洪七公和义父埋葬后回到居龙寨,听说归云庄将举行英雄大会,决定前往看看热闹。由寨南出寨前行到达归云庄,庄内群雄聚集。在英雄大会上,黄蓉将碧玉杖和丐帮帮主之位传给鲁有脚。完成仪式后,杨过上前与郭靖、黄蓉相认,杨过将在全真教的遭遇说出,郭靖心感歉疚,叫杨过到后堂歇息。

来到后院,见大小武正在逢迎郭芙,杨过上前和郭芙搭话并嘲讽大小武,大小武也反唇相讥,大家无趣各自散去,杨过回房内休息一会便出去观看英雄大会的情形。来到前院竟看见小龙女站在人群中,急忙上前相认。这时另一边霍都一掌将鲁有脚击倒,哈哈大笑,说金轮法王将任武林盟主,杨过和小龙女上前理论并和霍都动手一搏。打败霍都后,金轮法王上前欲袭击杨过,却被郭靖击退,金轮法王和霍都悻悻离去。

第六回 多情自古多离难 有义须报此生仇

蒙古人走后,郭靖将杨过叫到大厅欲将女儿郭芙许配给他,杨过婉言推辞,小龙女也说出对杨过的情意。郭靖和黄蓉对杨过娶师之举甚是惊讶,劝杨过深思悔错,娶小龙女为妻势必为武林正道所唾弃。当晚,黄蓉将小龙女叫到房间,说杨过不可能和她在古墓生活一生。小龙女去问杨过,杨过懵懂不解问话的用意,随口胡说几句,小龙女默默离开。

第二天杨过遍寻不见小龙女的身影,在后院与郭芙谈话,郭芙负气逃出庄外,黄蓉紧随追出。杨过由西南出庄来到石阵前,见黄蓉正襟危坐在疗伤,上前询问得知郭芙已被金轮法王捉入阵中。黄蓉传给杨过打狗棒法心



法,让他闯入石阵去救郭芙。杨过闯入石阵找到金轮法王与之交手,终因功力悬殊而落败。金轮法王欲杀杨过,不料忽然石阵震动,大块巨石砸向法王,原来有一紫衣少女翩然而至,催动石阵将杨过救出。

杨过醒来见紫衣少女正倚案写字,上前询问才知她略通五行之阵。当问及黄蓉、郭芙安危时那少女却不作

答，忽说有人到来大步走出屋外。杨过出屋见陆无双正和紫衣少女说话，交谈后方知紫衣少女名叫程瑛。陆无双说李莫愁即将赶到，三人决定一起出逃。临行前陆无双将《五毒密传》和半块手帕交给杨过，程瑛也暗将自己的半块手帕送给了杨过。

三人一起逃出庄园，不料在门口正好碰上李莫愁。杨过自忖三人难以逃脱，索性将手帕掷还李莫愁。李莫愁难消怒气，手挥佛尘将三人打倒在地，正欲上前取三人性命，忽佛尘被暗器击中脱手而出。程瑛大喜，说黄药师赶到，李莫愁闻言慌忙离开。

黄药师和傻姑惊走李莫愁后与众人一道回庄休息。杨过和黄药师在屋里交谈甚洽，颇为投机，黄药师为杨过运功疗伤并与之结成忘年交。杨过出屋在庄园门口遇见傻姑，傻姑看见杨过后说出一串疯言怪语，似与杨康之死有关。杨过不解，回屋去问黄药师，黄药师却对杨康之死只字不提。杨过返回门口，对傻姑佯称是杨康的幽魂，逼问杀害杨康的凶手。傻姑将往事和盘说出，杨过得知杀害爹爹的凶手竟是郭靖夫妇，不由心潮澎湃，难以遏制，发誓要为爹爹报仇。

杨过大踏步离开庄园，程瑛追上来也不作理会。在一个偏僻幽静的所在遇见正在疗伤的金轮法王。为报父仇，杨过决定出手施救法王，金轮法王也答应帮他杀掉郭靖夫妇。杨过往东北方向行走进入蒙古军营，见到忽必烈和金轮法王，得知老顽童到军营抢走了王旗，于是杨过告别忽必烈出营帐往西南方向追去。

来到绝情谷东北方，在路上遇见一绿衫女子正与猛虎搏斗，上前助其打败猛虎后得知此女子名叫公孙绿萼。杨过甜嘴夸奖一番，公孙绿萼无言离开。继续前行来到绝情谷，找到老顽童索要王旗，老顽童慷慨给予并说出小龙女下落。杨过来到山庄门前，知是公孙绿萼的家，



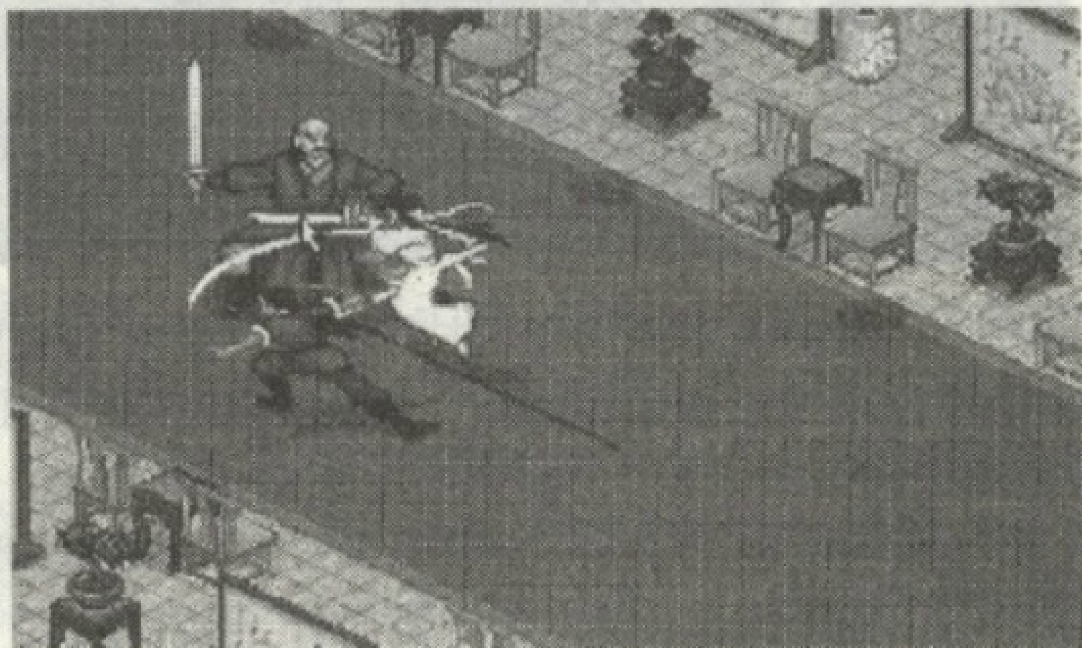
见门前鲜花盛开甚是可爱，不由伸手去摘，却被花棘刺伤，家丁说他中了情花之毒。

进入山庄，在厅堂见到小龙女和公孙绿萼，杨过大喜，不想小龙女却佯作不认识他。杨过想上前与小龙女相认却被樊一翁阻住，将之击败后欲与公孙止交手，不料身上情花之毒发作，咳血扑地。公孙止欲杀杨过却被小龙女阻住，小龙女说出欲与杨过厮守一生之意，公孙止要两人打败他才许离开山庄，于是杨过携小龙女来到剑室挑选兵刃。虽然室内兵器琳琅满目，却没有合心应手的。这时杨过发现被火烧损的一幅画下藏有君子、淑女两把宝剑，不由大喜。

第七回　情为何物生死许　侠之大者为国民

杨过和小龙女返回大厅与公孙止一场苦斗，终因杨过身中情花之毒而不敌。公孙止吩咐下人割来两捆情花堆到杨过身上，以解药为条件逼迫小龙女与其成婚，小龙女见杨过痛苦情形也扑在情花上与杨过身受同苦。

在地牢内杨过从庄丁口中得知小龙女即将与公孙止成婚，此时公孙绿萼潜入地牢，将庄丁击倒并为杨过松绑。绿萼说要去丹房盗取情花解药，然杨过苦等数个时辰不见她归来，忙出地牢潜入丹房察看。丹房内公孙止正训斥绿萼，说到怒处欲出手惩罚。杨过上前救护，情急之下触动机关落入一密道中。两人趟过纵横交错的水路来到一山洞中，洞内颓坐一老妇（裘千尺），交谈后方知是绿萼生母。杨过遵照裘千尺的意思用洞内树皮搓成一绳抛出洞外，三人沿绳子爬了出去。



绿萼背负着母亲和杨过一起返回绝情谷，到大厅去找公孙止。杨过一把拉过小龙女跑到大厅外，将解药给她服下。这时裘千尺和绿萼纷纷被击出大厅门外，公孙止擎剑欲杀，裘千尺急忙将其阴阳倒错剑的破解之法告诉杨过，杨过和小龙女终于将公孙止击败。公孙止恨极，拼余力欲杀裘千尺，却被裘千尺口吐枣核射瞎双眼，公孙止掩目逃窜。

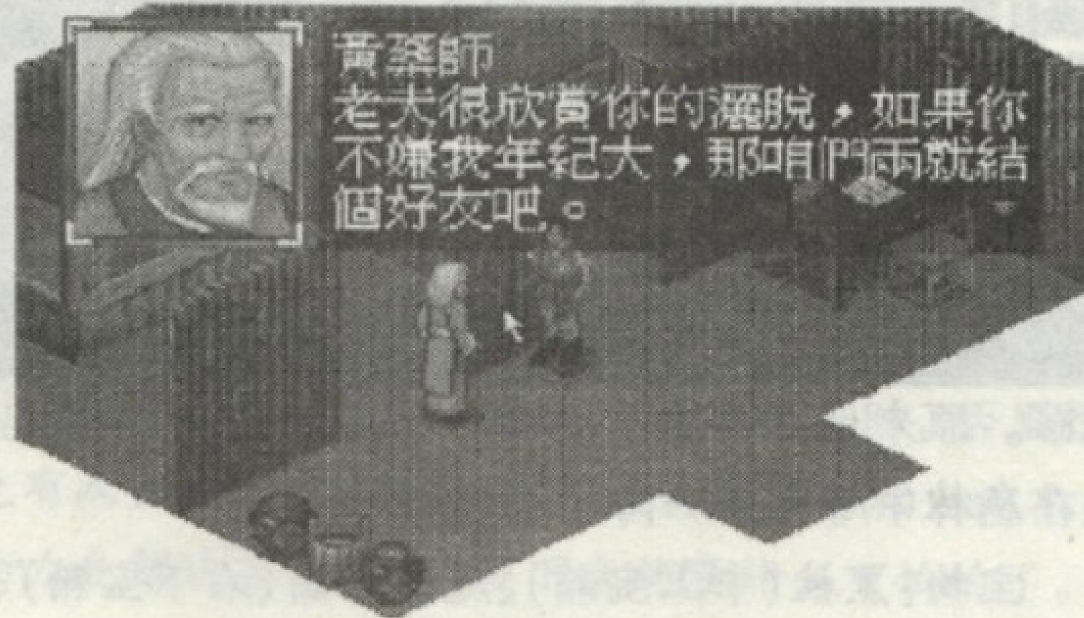
裘千尺为报当年郭靖、黄蓉杀裘千仞之仇，只给杨过服下一半情花解药，命杨过取郭黄二人首级来换另一半解药。

杨过和小龙女回到蒙古兵营见忽必烈，将王旗献上。忽必烈对杨过赞赏有加，说欲举兵围攻襄阳，但对郭靖有所顾忌，需请杨过协助除去郭靖，杨过应允。

由军营东北出营来到襄阳之西，在草木丛中左拐右绕，终于赶到了襄阳城。进入郭府，到大厅去见郭靖，得知黄蓉临盆在即，便去黄蓉房间探望。是夜月华清朗，杨过来到郭靖卧房，郭靖为襄阳安危深感忧虑，并教诲杨过"侠之大者为国为民"的道理，两人把手长话不觉夜色已深。郭靖睡去，杨过手执匕首欲杀之，却念黎民苍生将受兵戮之苦，不由进退两难，踌躇不已。就在这时情花之毒发作，郭靖惊醒为杨过调息，并说出当年杨康投金卖国之事。

第二天，杨过去大厅向郭靖、黄蓉请安，郭靖让他找

大小武回来。杨过由西方出城，在半路上遇见武三通坐在地上痛哭。相问得知大小武为了郭芙拔刃相向，兄弟成仇。为解开武氏兄弟不和，杨过诳言郭芙是自己未过门的妻子，让两兄弟打消念头。不巧此话被小龙女听到，使其再度离杨过而去。二武闻杨过之言怒不可遏，一起拥上与其厮斗。然武功不济终被击败，二武心灰意冷欲



引剑自戕，却被武三通将剑击飞。武三通痛陈国恨家仇，令武氏兄弟幡然醒悟。恰在这时李莫愁现身，以冰魄银针将武氏兄弟射伤在地，杨过心想自己性命早晚难保，便伏上前去为大小武吸去针毒。

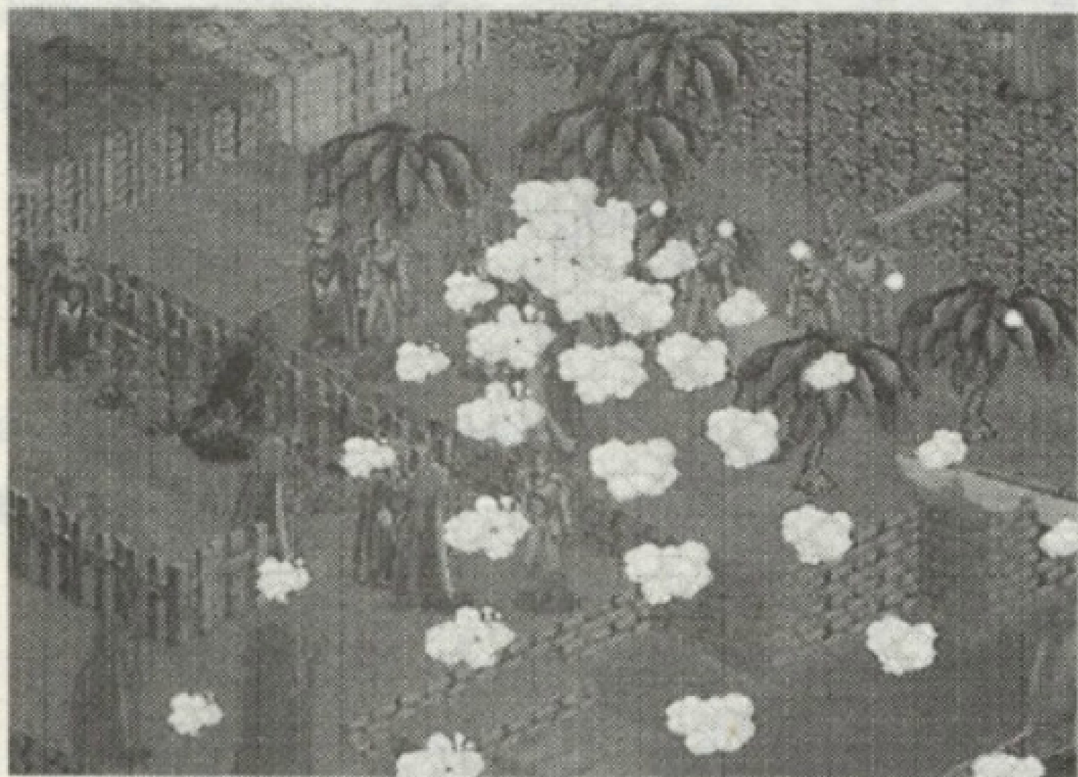
杨过醒来后武三通大礼言谢，郭靖也喜言赞许，杨过问及小龙女下落，郭靖答正派人四处寻访。

这一天窗外风雷大作，郭芙来到杨过房间，说小龙女已将淑女剑留下远走天涯，杨过不信，郭芙拔剑给他看，并出口诋毁小龙女。杨过大怒，上前给郭芙一记耳光，郭芙情急气盛，挥剑将杨过一条手臂斩去。

杨过负痛奔至河边，念及往事种种，心苦至极，一头栽入河中，随河水漂流而下。也不知过了多久，杨过醒来，抬眼见一只大雕站在面前，昂首发出一声凄厉的嘶鸣……

载体	光碟	系统	DOS
语种	中文	类型	角色扮演
画面	★★★	总评：74 晶合实验室	
音响	★★★		
操作	★★★		
剧情	★★★★		
娱乐	★★★★		

(上接80页)好找魔力强且生命值高的角色当靶子，慢慢耗去其法力，是比较保险的做法。因为如果全军猛冲而折损太多的战力，会使下一关的难度增加。当然，如果能施展一些防护性结界，也会有很大的帮助。



战斗过后，走芙蓉线的玩者可选择独自去追芙蓉直接进入和平的结局，或和队友一起去追，进入第八十、八十二关。

如果选择独自去追芙蓉，清风会在一间旧屋中找到她。此时此刻芙蓉会静静地叙述她的故事，这里不用战斗也不用选择，故事说完后复仇魔神便从此消失了，剩下彦清风一个人茫然地留在内室中思索着。

不过嘛，好战份子听好了——如果现在队伍拥有神秘卷轴，并且曾经大破疯人院，此时此刻会多出一关，所有魔王群聚一堂的隐关——英雄冢。这一关让你享受一下欺负魔王的快感，加上古特力和芙蓉两个帮手，这一仗肯定是法术乱丢，剑光满天。唯一要留心的是魔神大帝会用傀儡血咒换血打死我方队员，所以要尽量保证队员的血量不低于魔神现值的二分之一，以免死得不明不白。附带一提的是这一关如果用自动作战来玩(看)也是蛮有趣的。

第八十、八十二关　仙与魔

在迦纳王宫的内室里，最后的一次对决……

宝物：金钢战甲（左方宝箱）、炎魔狮子盾（右方宝箱）

攻略建议：和上一关一样，敌人仍只有芙蓉，虽然她能力很强，会隐形(仍可在总地图上看见她，或将游标移到她身上就会显现其资料)，但只要上一关未损失过多战力，使用与上一关同样的技巧应无太大问题。不过如果芙蓉连最后一着——玄天光罩都使出来的话，而主角的队伍又没有一定强度，是几乎无法对她造成大伤害的。

注：本文摘自《电脑玩家》第73期，作者：李蓝、李彦志。

载体	光碟	系统	DOS
语种	中文	类型	战略
画面	★★★★	总评：88 晶合实验室	
音响	★★★		
操作	★★★★		
剧情	★★★★★		
娱乐	★★★★★		



第三部 悲伤的大地

第五十二关 海岸守备队

由于迦纳帝国内乱，清风等人的船只意外地没有遭到任何拦截就抵达海岸。此时迦纳帝国的时局状况错综复杂，大伙对于接下来的目标一时没办法达成共识。恰巧碰到一群迦纳帝国乱兵在附近打劫，众人一致决定去袭击迦纳军以套问消息。

宝物：珊瑚（左方，篱笆外角平地1）、钢靴（下方宝箱）、塔盾（上方宝箱）

攻略建议：海岸边的乱兵正在抢劫财物，强度有限，是二线队员的练功对象。战斗后乱兵会告诉主角雷夫大陆上现在的状况，和四大统领的现况。如果芙蓉还在队伍中的话，她可能会以探望母亲为由离去。

第五十三关 鹰族战士

鹰族在迦纳帝国军的强力围攻下没能坚持到底，在衡量轻重后终于向夜魔女部投降了，主导归降的“昊”在夜魔女旗下受封为天魔，组织起鹰族战士去消灭那些依旧反对迦纳帝国的不满者。如今帝国中央的指挥系统已乱，天魔昊打算以消灭清风一行人来增加自己的威望并平息民众对他的不满，因此积极展开备战，等待清风的“光临”。

宝物：大地战鼓（左方宝箱）、战斗铠甲（左方凸起地，岩石3）、通神草（中间宝箱）。

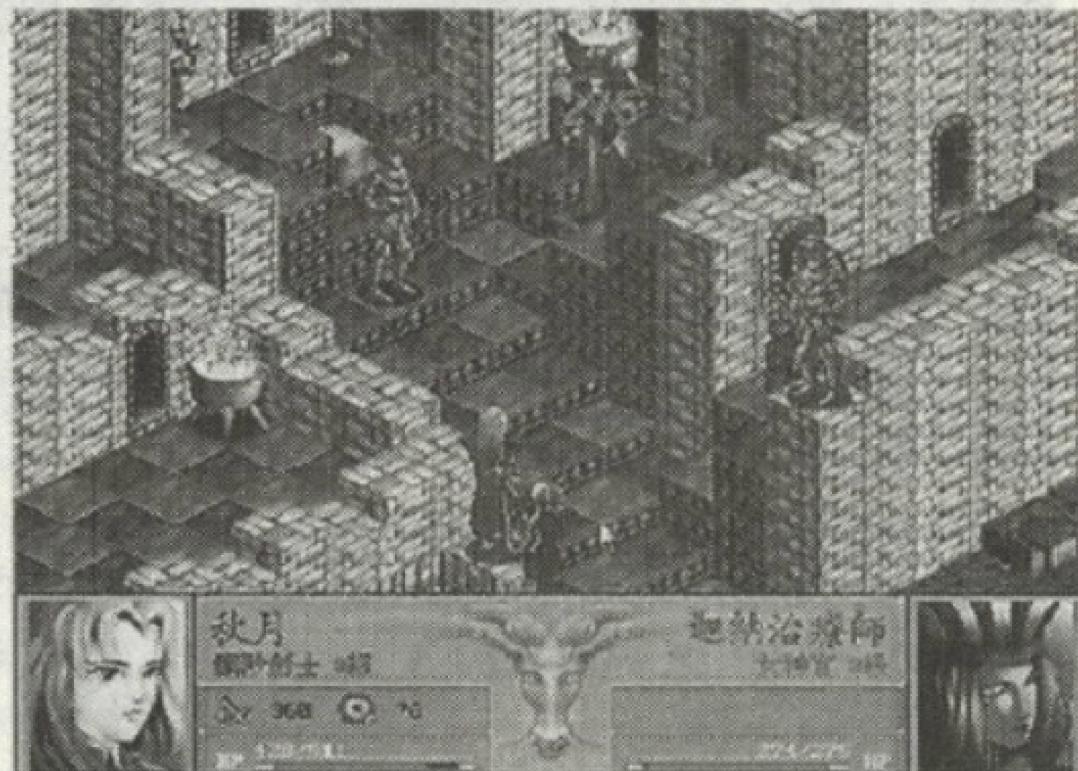
攻略建议：鹰族战士的攻击力相当强，而且移动力又高，要小心遭其围攻。原则上应以守为攻，用剑术、风系魔法和弓箭集中攻击，让敌军一一过来受死。如果冒进的话，便有可能在第五回合后遭敌人援军包围。另外，由于鹰族战士不会魔法，我方只要施展天神护体就能顶住他们的攻击，所以可以此法拖住敌军的主要攻击火力。

第五十四关 百花仙子

继续前进中，众人在一条靠近森林的通道内遭遇到敌军。原来是百花仙子率领的百花杀手群，她们似乎已经在丛林中等待好一阵子了。

宝物：黑杖（中上宝箱）、魔法之酒（右下宝箱）、闻香瓶（左方草地2，原站有百花部术士）

攻略建议：第三回合时百花香（芙蓉）会出现，她要求清风交出同调宝石，如果答应的话她就会离去。本关中百花杀手是相当难缠的角色，攻击力强，行动点数又



高（最多可攻击三次），因此一但靠近就要立刻消灭之，否则没几个人能撑得住她们的轮番攻击。作战时建议从左方慢慢推进，把楼兰诱出来，而不要惊动芙蓉，只要打败楼兰就可以进入下一关了。

第五十五关 花去飘香

宝物：魔力冠（右方宝箱）、魔法之酒（上方宝箱）、闻香瓶（上方稍偏右的岩石4）

攻略建议：百花杀手群会分三批出击，我方一次对付一群就可以了，避免一次引出太多的敌军，那样会很不容易对付。由于皇家杀手最多可以攻击三次，外带刀上有毒，所以法师型人物最好离她远一点。杀手群的行动点数很高，远远的就可以冲进阵内砍我方一刀，连击率又高，因此事前要看清楚杀手群的移动范围，才不会死得莫名其妙。

第五十六关 双剑合璧

迦纳帝国第一剑士刑天所率领的剑士群在前方早已严

阵以待，排出了一个雄壮的剑阵。虽说迦纳四统领已经叛的叛、逃的逃，但刑天对迦纳大帝的忠诚仍是毋庸置疑的。

宝物：无名剑谱(中上宝箱)、无极仙丹(左方宝箱)、龙筋战衣(中，土十字中央草地1)

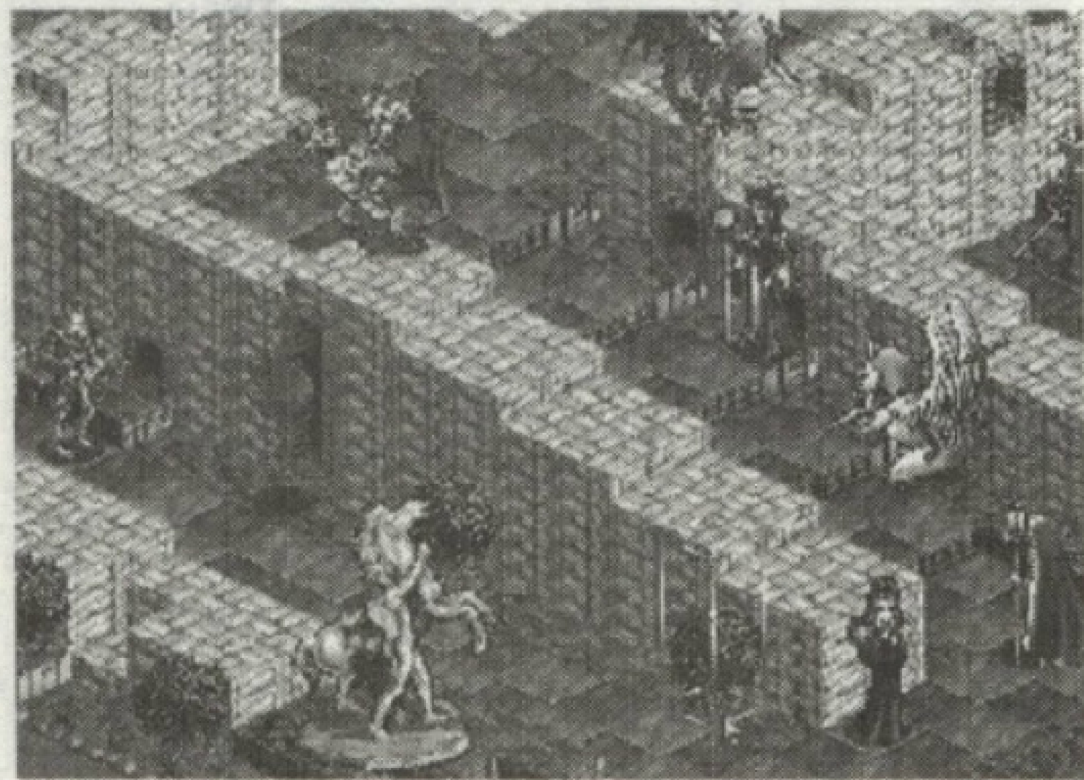
攻略建议：本关的敌人又多又强，而且大多都会剑术，可做远距离攻击，因此如果想靠肉搏战获胜，一定会付出相当多的代价。然而只要能控制好与敌人的距离，让敌人在接近的那一个回合无法施展剑术，而后再用强力魔法解决就轻松多了。要小心把刑天和秋月引出来的时间，最好是等其它敌人都解决得差不多时，否则很难避免有人伤亡。刑天和秋月的合击技威力相当惊人，要尽全力先解决其中一人，接下来就没什么可怕的了。

第五十七关　多情剑客

在远方列阵的是刑天部的剑士兵团，隐约可以看见剑士们排列出一个不知名的剑阵，将刑天和秋月两人围绕起来。刑天成名甚早，前几次阴错阳差没机会和他硬碰硬地交手，这次刑天守土有责，势必要拿出看家本领了。

宝物：生命之果(上方宝箱)

攻略建议：一开始刑天会因为秋月的关系把剑阵散去，只留下来少部分不愿离去的部下，所以要以会战的方式打败人少的敌军并不困难。但是这么一来刑天、秋月两个人就不会加入了，还是接受刑天的挑战比较好。想要打赢刑天有好几种战法，都很好用，下面列出一些



不克意练功的对战法供大家参考：

1. 使用光线枪：刑天用剑清风用枪，不赢都有鬼(配隐形更佳)；

2. 高度差战法：站在比刑天高三格的地方打他，配合破魂剑法；

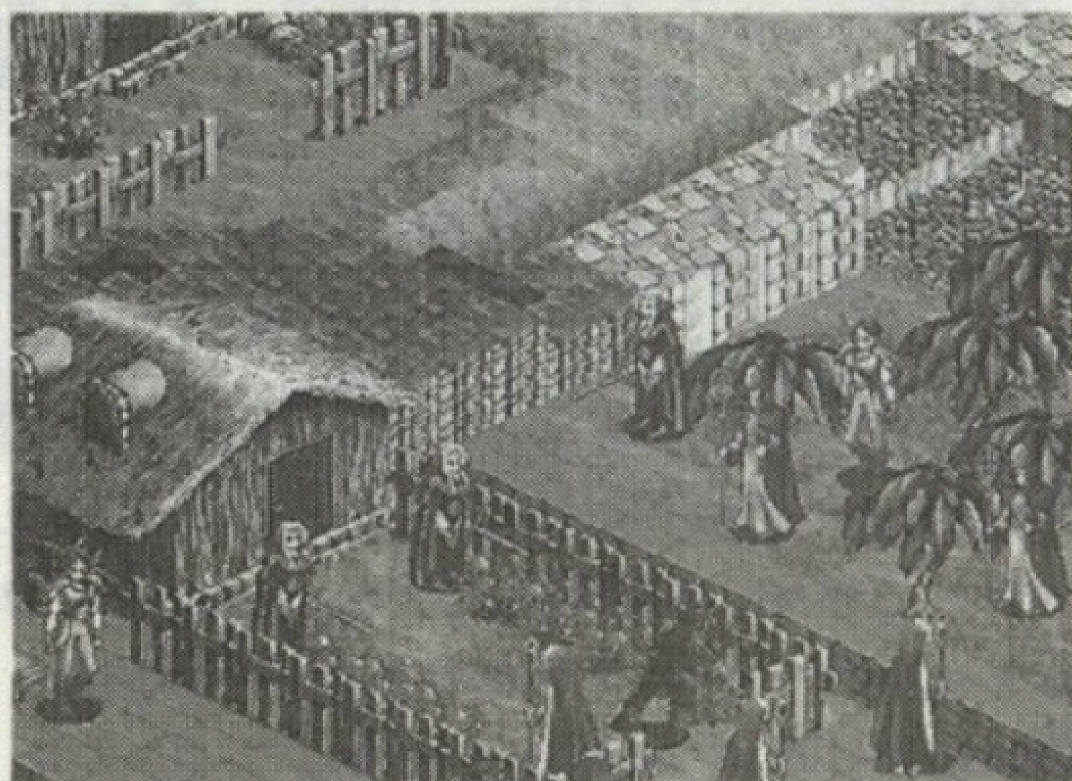
3. 隐形圣骑士：站在两格外刑天看不到，一路刺到死。

打赢后，刑天、秋月两个强力队员就会加入了，并外带两把宝剑，真是人财两得。

PS:1.1版以前的游戏设定是伊娃会因此离开，所以请考虑清楚。

第五十八关　清风与刑天

攻略建议：这一关和“多情剑客”一关不同，敌方兵精且众，刑天前两击的威力更是惊人，尽量不要正面硬拼(练功狂例外，这一关硬拼很过瘾)。让剑术高的队员站在最前线，并施展天神护体的法术。先逐步消灭两翼的敌军，再派剑术高的人去吃下刑天的剑术攻击，消耗



他的ST，挡住第一波攻势胜算就大得多了。清光那些没死的剑士，最后再合围刑天结束这一关。注意如果想要和秋月有结局，这一关可不要勉强让她上阵，她会恨你的。(可否试过叫秋月劈死刑天？)

第五十九关　无敌剑阵

宝物：无名剑谱(中偏右上的宝箱)、无极仙丹(上方偏左平地7)、魔力护袍(中偏左上宝箱)

攻略建议：本关敌军相当强大，而且各个剑术高超。因此我方可派剑术高强的角色上第一线挡住敌军，第二线以法师集团为远距离主攻手，切不可让法师陷入敌境惨遭围攻。另外，如果本关派秋月上场，则清风将与秋月无缘。

第六十关　百花军团

在通过刑天的剑阵后，紧接来迎的是百花香所率领的百花军团。

宝物：智者之冠(左方河边凸出平地9)、魔法之酒(中间宝箱)、闻香瓶(右上宝箱)

攻略建议：如果答应百花香的要求，她会带走不少的敌军，战局亦变得简单不少。倘若不答应，百花香会留下和楼兰一起作战。要小心她的魔法以及杀手的高移动力，注意保护好法师。

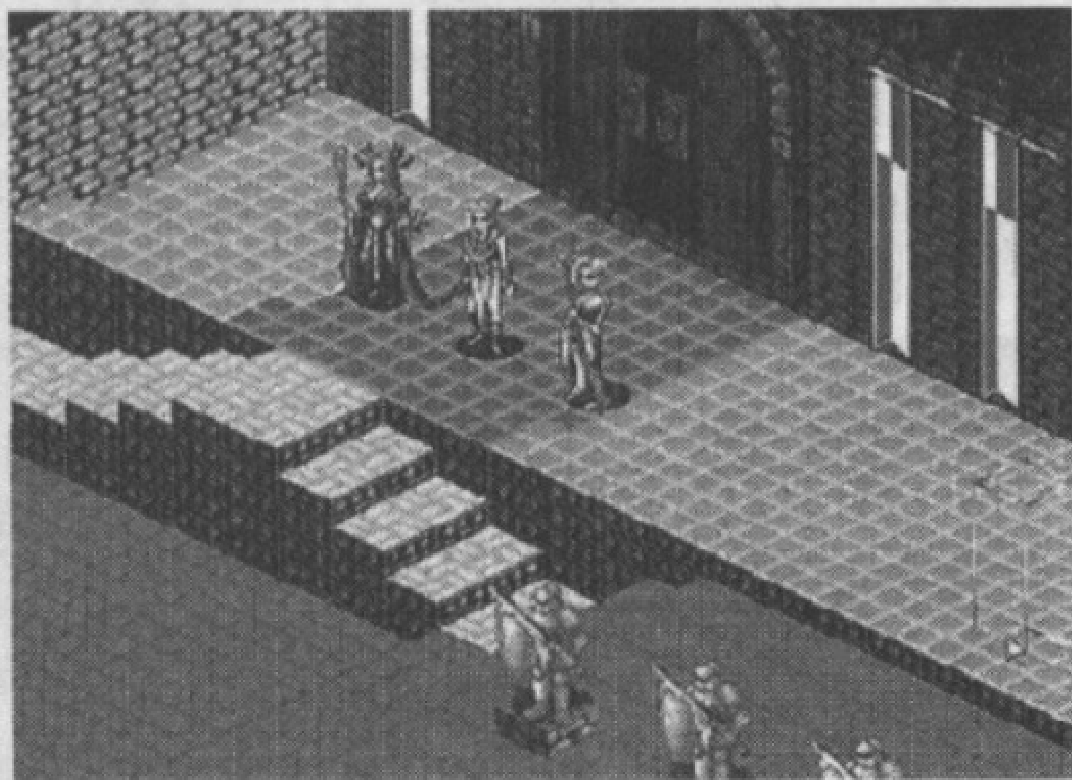
第六十一关　崩坏的秩序

迦纳帝国因内乱而分裂，境内盗贼四起，民众苦不堪言。在往帝都的路上时常可以见到逃难的人群。行走中众人发现一个正遭盗匪打劫的村庄，于是大伙立刻投

人打击盗匪的战斗。

宝物：琥珀（右方，两阶梯中间平地7）、仙女带（左方被阶梯挡到的宝箱）、化石草（上方宝箱）

攻略建议：本关敌人较少，所以应可轻松过关。打败



盗匪后，村民反而指责清风一行人袭击百花香和刑天一事。此时可选择安抚、说教、道歉或沉默，分别是对应依娃、秋月、芙蓉及依琳娜，会影响主角和她们的关系。如果选择道歉则可进入"贼窟"这一隐关。

第六十二关　贼窟

向村民表示要尽力弥补过失的清风，得到了村民的谅解，被指引到盗贼常出没的山脚下，这里有一座盗贼的山寨。在清风的坚持之下，众人决定先击破山贼后再往帝都出发。

宝物：辉石法冠（右上阶梯角落湿地4）、隐形药水（左上，岩石9）、丑陋的面具（下方，骷髅头旁的草地）

攻略建议：山贼虽弱但占有地利，并不适合强攻，还是照人物对话中的建议用传送术比较方便。另一个原因是在第九回合时会有几只笨召魂猫出来送"菜"，不贪可惜，最好在前八回合就把山贼头目以外的小兵都清干净，再回头来用风系魔法与蛊术轰炸猫仔，升级时一定很快乐！

第六十三关　选择

向帝都继续前进途中，众人听到两个重要的传言：一是夜魔女正在赤子国挖掘古代遗迹，另一个说恶鬼王在皇家墓园召唤黑石的魂魄，这两个举动都可能危及到整个大陆的安危。眼前的道路向两个不同的方向延伸，现阶段要先向何处前进呢？

宝物：智慧果（中上宝箱）、小还丹（左上凹下平地3宝箱）、水晶盾（中上上宝箱））、神木弓（中上凹下岩石6）、隐形药水（打败将军）。

攻略建议：本关敌人不会主动出击，我军可自由选择攻东路或西路，打倒东路指挥官后队伍会往赤子国前进先去援救无双，西路则是通往皇家墓园先去封印黑石，两边实力差不多。如果攻东路的话要小心上忍的隐身，可用天眼术让上忍全部现形，就容易多了。

战后往东路走可进入第64关；往西路走则进入66关。

第六十四关　召唤大法

恶鬼王为了培植足够的实力，计划召唤五百年前被打倒魔王的魂魄。它准备将数名倒霉的村人作为祭品，打算用污血破坏封印的效力，进而实施召唤黑石魂魄的计划。在墓园之外，有恶鬼王手下的猪头龙领兵警戒，防止一切可能阻碍施法的人物。

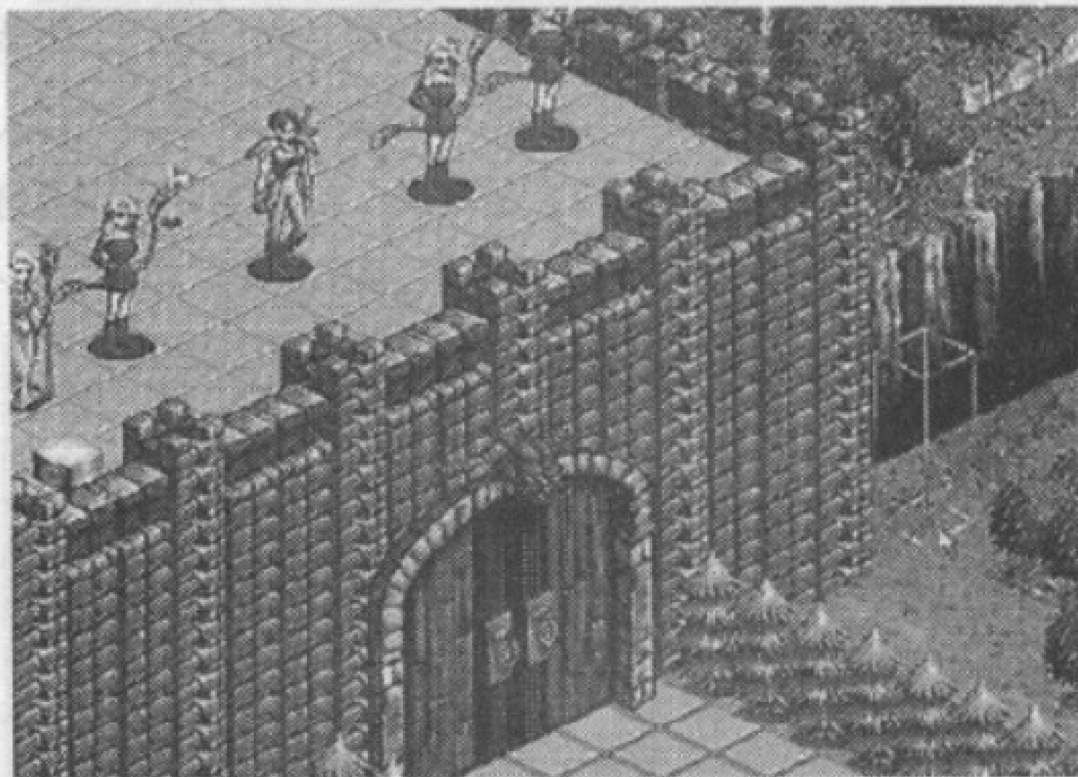
宝物：龙牙盾（上方，墓园中岩石5）、臭蛋（左方宝箱）、恶魔之铃（右上宝箱）

攻略建议：敌人虽多，却大多中看不中用，除了几个大角色外，没什么威胁，可全力冲刺。黑石魂魄要到第二十五回合才会被召唤出来，因此应该有充足的时间打倒恶鬼王。假如选择不通过猪头龙，则会比较快且容易到达恶鬼王处。另外，在地图右上的宝箱后面可发现洞窟。

第六十五关　疯人院（连续）

宝物：蛋白石（中上，钱袋中间地砖8）、邪神护身符（右上，有花纹地毯9）、无影破甲刃（左方宝箱）

攻略建议：这些疯子看起来都很强，打起来却不象



想像中的那样困难。原因在于疯子群里只有一个人会施法，整体行动力也太差，我方有机会围攻众疯子，慢慢地一个一个将其打倒。第一步要做的是把那只黏怪给放倒，省得它一直找队伍麻烦，方法如同打召魂猫；再来是收拾掉那个小兵，不要让恶魔替它补血；对于恶魔可以派个魔力高的队友和它玩玩；蝙蝠、怪兽和小孩可以用破魂剑法、眩光术、或天神护体来应付，最后逐步去打倒其余的疯子。

过关后可得到最强的护具"独角兽战衣"，且有机会进入最后的隐关——英雄冢。另外还可进入城镇购买各式装备，机会不再有，好好把握吧！

第六十六关　赤子迷阵

夜魔女在取得赤子国的控制权后，征召了附近还没有逃走的民夫进行挖掘王都的工作。她一心想获得强力的法器来增加自己的实力，进而获得统治全大陆的力量。在得知清风有意进攻赤子王都后，夜魔女召集起她的魔术士兵团，精心策划了一个特殊的作战计划。

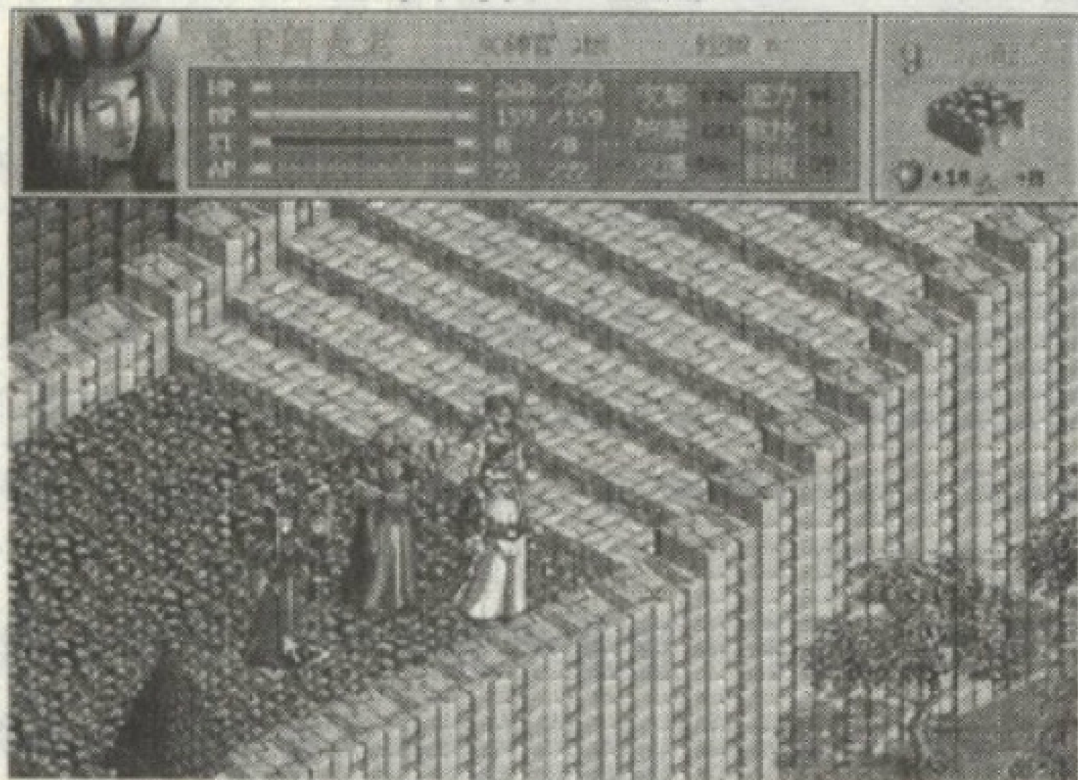
宝物：鸡血石(左上，王座左方宝箱)、赤子灵戒(王座右方宝箱)、大还丹(中，人魔逍身后宝箱)、塞莲的魔戒(打败夜魔女)

攻略建议：夜魔女一开始就利用四个魔法师将主角传送到较前方，想孤立主角并一举击杀，然而我方很容易就能和主角会合，因此不必担心。不过要小心敌人的天神护体，相当难缠，最好挑没有天神护体或其效力消失的敌人攻击，否则会浪费很多攻击力。还有就是夜魔女的强力魔法，应尽量和她拉开距离，使其每次只能攻击到我方最强力的角色，待其法力耗尽，再施展一、两次强攻解决她，不要给她休息的机会。不过在打败夜魔女之前别忘了派人往第一次脱出的地点逛逛，那里有个隐关可以通往灵穴。

第六十七关　灵穴(连续)

宝物：巨兽卵(右方岩石 11)、暗黑力盾(上方平地 9)、玄龟外甲(左方岩石 10)

攻略建议：怪兽喷吐的火焰是直线型的，弓箭手可以利用死角修理一下这些笨怪兽。此外法术、剑术对它们的效果也不错，算是蛮好打的。第十回合出现的召魂猫不要忘记“照顾”好，浪费了可惜。

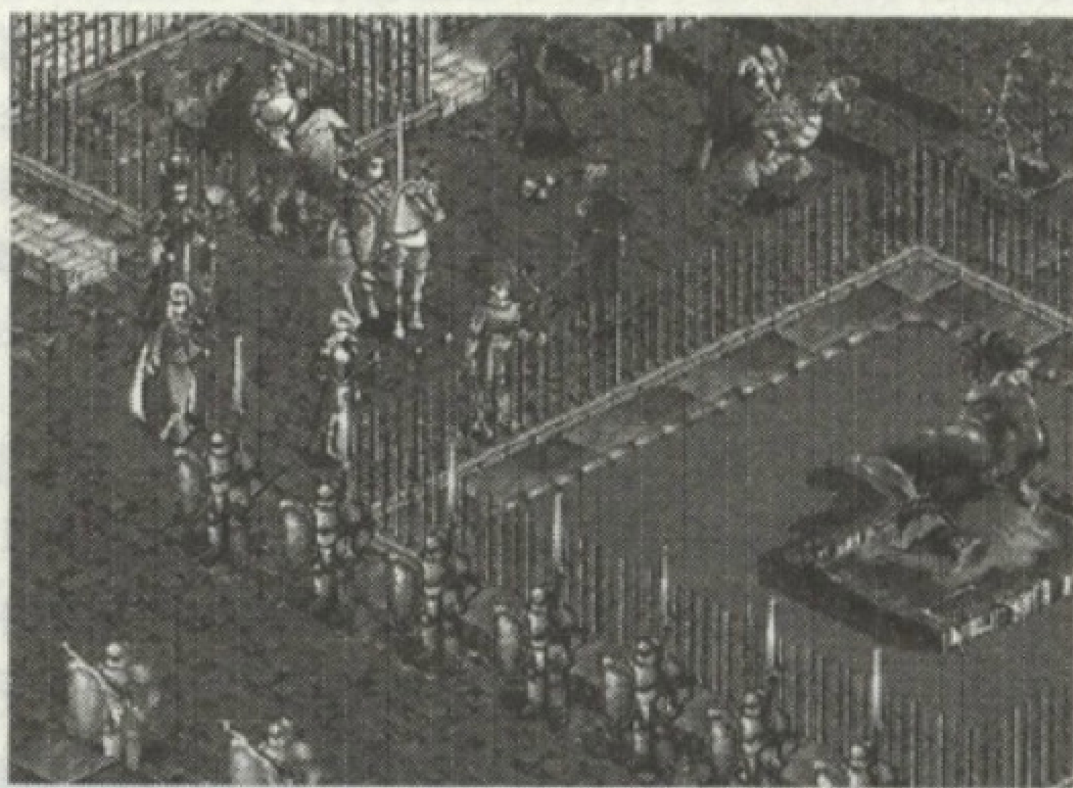


第六十八关　黑暗佣兵

帝都的守将依然忠心于迦纳帝国，然而在内有杨铁大帝精神失常，外有强敌窥伺的情况下，不得已动用国库雇佣来自异界的骷髅兵团暂作权宜之计。守将的想法是让这批忠诚度并不算高的佣兵和赤子国的叛徒们一战，无论如何对迦纳帝国都相当合算，事情真的是如此简单吗？

宝物：生命之果(上方岩石 4)、鸡蛇爪(左方草 3)、贤者之书(中右宝箱)、神秘卷轴(打败帝国元帅)、寂珠(打败骷髅元帅)

攻略建议：在第二回合时骷髅元帅会提出：只要给我们钱，就维持中立。如果队伍实力强就不用理他，还可以多赚些经验值。骷髅兵团的防御力相当高，但用法术很容易解决。



第六十九关　指向帝都(连续)

帝都守将利用黑暗佣兵的计划失败了，如今清风一行人长驱直入，直扑帝都城门。城中男女老幼都不相信帝都可以守得住，纷纷出奔。守将眼看外城已被居民强行打开，只好召集尚未散去的残兵败将退守内城，上演一场城楼争夺战。

宝物：杀手令(上方宝箱)、仙女带(左上方宝箱)、黑暗衬衣(右上黑色地砖 14)、光明圣衣(左下中央白色地砖 5)

攻略建议：我方可以直接杀到迦纳军元帅面前，趁其兵力无法集中时，一举将他打败。也可以从城墙边开始清除敌人，小心城墙上的重弓手。第十二回合时会出现敌人援军和一名宝石商人，只要清风装备有玫瑰、祖母绿或翡翠，就可以和商人进行交易，可选择升级或宝物。若是不小心打倒他，还可取得仙丹。

第四部　正邪之间

第七十、七十一关　死守宫门

帝国已经无可救药了。内城失守后，迦纳士兵们明白不需要再做无谓的抵抗了，城内到处可见抛弃的兵器和逃散的士兵。帝都王宫前只剩下少部分还未散去的禁卫队仍在犹豫是不是应该赶快逃走或是为国牺牲。就在此时，百花军团的副队长楼兰现身了，她排除了禁卫队在效忠方面的困惑，决定继续抵抗到底。

宝物：玻璃鞋(右下宝箱)、魔法盾(上方凸超石地 13)、微笑的面具(上方宝箱)、飞行装甲(左下含石块的凹下浅水 2)、仙丹(打败楼兰)

攻略建议：本关我方处于仰攻态势，多少留心一下敌军可能往下冲发动突击，一旦首尾不能相应就会有麻

烦。第五回合时恶鬼王等三人会出现，并嘲笑对战的双方，然后先一步进入王宫。地图左下角凸起浅水4石块处是隐关“帝都监狱”的入口，想升级的话可以进去修练一下。

PS:游戏版本在1.05以下者是无法进入隐关的。

第七十二关　帝都监狱(连续)

宝物：幻之镜(中间，囚房中木板1)、蛊神雕像(右方，囚房底木板1)

攻略建议：本关为练功关，有些不错的宝物可以拿。

第七十三关　宝莲的魔戒(连续)

突破宫门后，急于追击夜魔女的清风下令全军以最高速前进，以免夜魔女掌握杨铁之后节外生枝。怎料夜魔女棋高一着，并没有直入内室，而是命令手下埋伏在内室入口阴暗处，向拉长队形的清风部发动猛烈一击。

宝物：仙女棒(水池，瀑布旁宝箱)、饮血魔枪(左方花朵7)、魔力权杖(右上方，夜魔女身旁地砖7)

攻略建议：小心夜魔女的强力魔法，最好先消耗其法力点数，再一次把她解决，其它敌人都不会有太大的威胁。

第七十四关　黑石魂魄(连续)

恶鬼王在召唤出黑石的魂魄后信心大增，认为对付已经疲惫的清风等人应该不成问题，于是干脆下令全军驻守在内室之前，打算一口气把追击而来的清风解决掉。当清风终于突破楼兰的抵抗进入宫门内时，黑石的魂魄也正被呼唤出来。

宝物：暗黑力盾(左方，石地8)、魔神的妖斧(上方宝箱)、仙女彩衣(下方瀑布边石地7)、玻璃鞋(中间宝箱)。

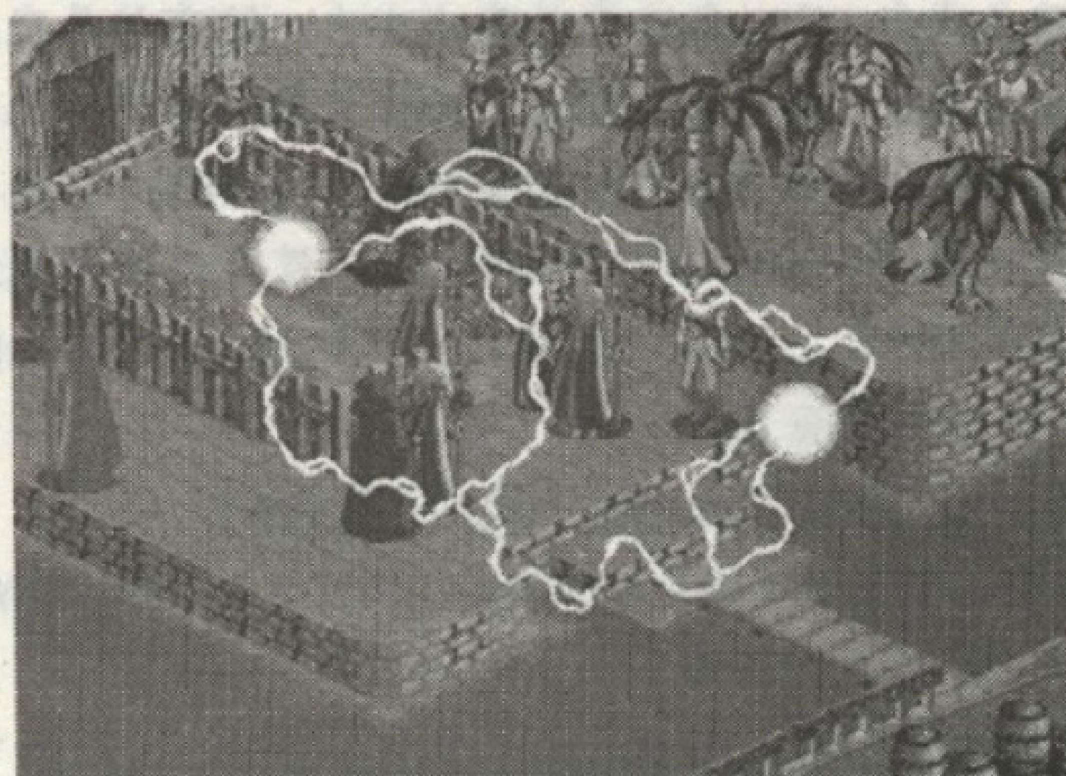
攻略建议：恶鬼王成功地控制了黑石后可乐了，所以才敢等在花园里找清风的麻烦。如果清风曾经取得光明圣剑且装备上，黑石便会被圣剑的力量再度封印。如果没有圣剑的话，这一仗就要打起精神来应付了。黑石的傀儡虫威力惊人，一出手便能解决我方一人，因此要在此关完全不损失战力是相当困难的。建议牺牲一名次要队员给黑石当靶子，其他人集中力量一次将黑石解决掉，而后剩余的敌人便不成问题了。注意这几关均不能复活战败的队员，死几个就少几个，所以千万要谨慎一点。

战斗胜利后故事的发展是和宝石是否失去相关的，如果百花香取得了宝石，让她的计划成功，就会听到女性的笑声，并看到黑魔神脱离杨铁的3D动画；相反的情况是百花香始终没有取得宝石而导至她的计划失败，这时候看到的是杨铁兽化的3D片段，并听到男子的狂笑声，再加上我方可能不认识芙蓉而造成的小差异，接下来会进入四种不同剧情的关卡。

第七十五、七十七关合体(宝石还在)(连续)

被黑魔神附体多年的杨铁不甘意识被控制，十年来一直强烈地抵抗着。然而杨铁只是偶尔可以夺回自身的控制权，大多为时不长，所以让手下觉得变幻莫测。如今位于众人面前的迦纳大帝既不是杨铁，也不像是附体的黑魔神，究竟发生了什么事情呢？

宝物：魔王的点心(宝座前有花纹地毯10)、无极仙丹(中偏右上，杂物和凸起石地夹处，石地6)、暗寂战甲(上方宝箱)



攻略建议：恶魔威力不小，但应该已经不是历经百战的清风等人的对手。注意黑暗系法术对其是生魔法术，小心应付应不难过关。

第七十六、七十八关　魔神大帝(连续)

宝物：金钢战甲(中左宝箱)、炎魔狮子盾(中右宝箱)

攻略建议：如果只有大魔王的话，就很容易解决了，围攻几个回合即可。不过也许会在其傀儡虫的攻击下损失一些战力，但不要紧，反正是最后一关了，主角不死就好了嘛。

第七十九、八十一关复仇魔神(宝石不在)(连续)

从帝宫入口处就可以听到时断时续的哭声，接着转成莫名其妙的妙笑，或是哭笑相间，让人觉得正殿中一定发生了非比寻常的怪事。抵达正殿后众人很难理解眼前的景象是如何造成的：声音的主人——迦纳大帝在地上如疯子般地喃喃自语，而他应该端坐的宝座上则另有其人，一位看似柔弱的女子。

宝物：魔王的点心(中间偏右宝箱)、无极仙丹(左方凸起石块7)、圣光战甲(下方宝箱)

攻略建议：本关只有芙蓉会对我方攻击，但其一回合可施展两次强力法术，相当可怕，因此最(下转75页)

第四关

我降落在一座冰山的峰顶，下面是万丈深渊。四周看看，没有别的通路可走，只好硬着头皮跳下去。砸破冰层之后，我落在了一个昏暗的大山洞中。落地同时，四面八方的子弹已呼啸着射过来。我拚命冲上右边的高台，干掉上面的大个儿，得到了强力子弹。这下轻松多了，余下的敌人一眨眼功夫也都被我轰上了天。中间的高台上放着一个和滑雪板类似的东西，我好奇地跳上去，它竟疾速向前滑去。滑板带着我冲出了山洞，眼前出现一段山谷间的隧道。我左右摆动着身体，一边避闪障碍，一边向扑过来的敌人射击。个别地方还有栏杆挡路，我看准时机，纵身从上面蹦了过去。最后一个飞越后，我落在了一片开阔的雪地上。

雪地上到处都是敌人的炮塔和岗楼，经验告诉我一定要借助轰炸机的威力才能把危险降到最低。于是对准眼前的控制台一阵扫射，爆炸之后，一架轰炸机从天而降。狂轰滥炸完毕，重新回到地面上，拾起四周的武器，向降落位置右前方的小屋跑去。这里集结着很多敌人，看来出口必在附近。我一边和怪物周旋，一边轰开了小屋的门，里面又冒出几个"高档"的敌人。不过此刻我已看清门后是一条幽深的隧道，那一定是通往下一个出口的路。敌人太难缠，我无心恋战，决意跟它们比比速度。我转身向后跑去，怪物们岂肯罢休，蜂拥着跟在后面。兜了一个大圈子之后，我重新回到隧道口，果然一个把门的也没有了，于是轻轻松松地跑了进去。



踏上滑雪板，我一边拾起路上的骨头一边向敌人扫射，当接近出口的时候，一架飞船从头顶掠过，我看见下面挂着一颗威力巨大的飓风弹，于是纵身一跃摘了下来。

落地之后，我发现眼前有一艘硕大的潜水艇，它被牢牢地冻在冰海之中。此时敌人也发现了我，正成群结队地扑过来，其中还有三只专门喜欢撞人的那种怪物。我不敢怠慢，立刻展开运动战，一边扫射，一边将四周箱子中隐藏着的强力武器收入囊中。干掉躲在潜艇尾巴下的敌人，一辆坦克在身后出现了。我赶紧躲在一边，等了一会儿才发觉这辆车从炮筒打出的不是炮弹，而是怪物，于是从容地进入狙击模式，几发火箭弹将它消灭。收拾掉敌人的残部，从地上捡起原子弹，轰开潜水艇后面的舱门，走了进去。

里面的怪物倒是很会挑选有利地形，它在一架鼓风机的"衬托"下，高高地悬在空中。居高临下，打得我根本抬不起头来。我勉强还了几枪，但子弹打在敌人的保护罩上一点作用也没有。再用火箭弹试试，效果还是一样，这可怎么办？正踌躇之际，我忽然发现保护罩下面似乎留了个风口，于是试着往鼓风机上扔了一枚手雷。手雷被风吹着，钻进了敌人的保护罩内，"轰"，爆炸的冲击波让敌人的身体剧烈摇晃，看来这招果然奏效。于是我接二连三地把手雷扔过去，敌人终于支撑不住，回了老家。我借助鼓风机的动力，飞进了上面的通道。

新的战区环绕在潜艇出口的四周，我先把四角的四台怪物制造机消灭，剩下几个势单力孤的散兵游勇就好料理了。远处仍然不断有炮弹打过来，定睛一看，原来对面又是一个和刚才一样的家伙，高高悬在空中，向我疯狂扫射，不过这回对付它已不是什么难事了。

利用鼓风机进到上面的隧道口，踏上滑雪板，同刚才一样，收集沿路的骨头。遇到岔路时向右拐，在临近出口的地方拾到了强力子弹。注意头上掠过的飞船，上面又是一颗我的至爱——飓风弹。

眼前又是一片开阔地，按照惯例，这种地方发生的战斗会最激烈。果然，我脚刚一落地，无数敌人就包围上来，身后的制高点上还有一架火力强劲的飞船在隆隆地喷射着火舌。我赶紧祭起看家的法宝——飓风弹迎敌。一阵狂风大作后，四周就只剩下些碎片了。我拾起散落满地的手雷、飞弹，嘴都乐得合不拢了，可惜唯独缺了强力子弹。幸好可以借助旁边的鼓风机飞上一根巨柱的顶端，在那里终于找到了我们"游戏狂派"的最佳搭档——强力子弹！

不远处又有敌人扑过来，我发现对面的屋里还藏着台怪物制造机，于是箭步冲了进去。谁知本战区的BOSS竟也"住"在这间屋里。它同潜艇里的家伙一样，高高地飘在空中。只不过它射出来的不是寻常的子弹，而是威力大了数倍的大火球。我一边将怪物制造机打爆，一边吃力地避开敌人排山倒海般的进攻。终于，在一只被挤碎的箱了中，我发现了一个假人，于是赶紧把它放出去。怪物的火球果然被引到了一边，我利用这机会不断

地向怪物身下的鼓风机扔手雷。经过一番苦战，这个自作聪明的家伙终于被送上了天。

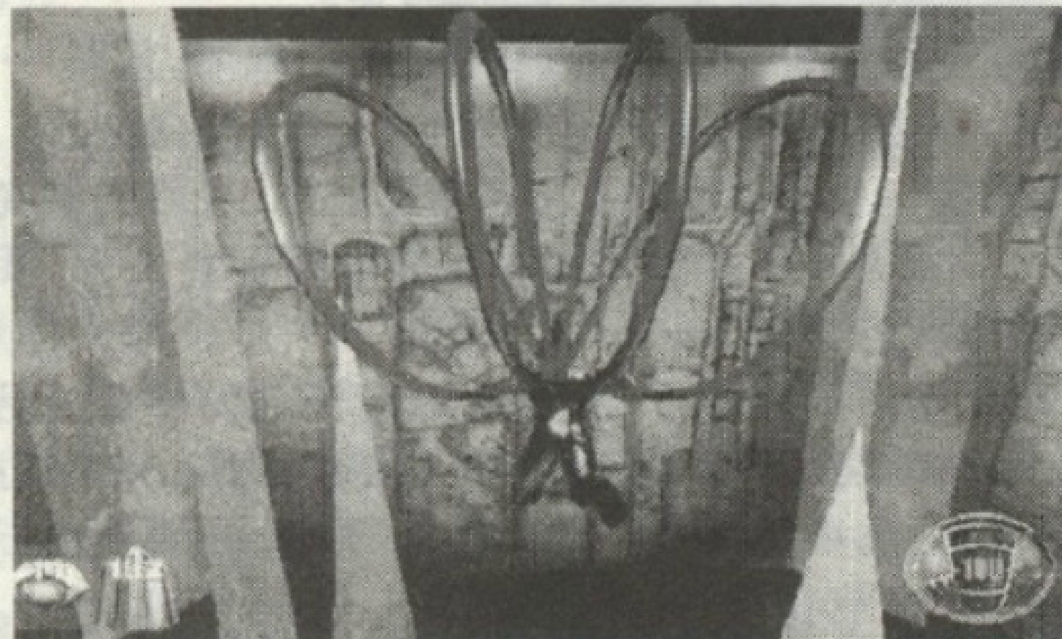
第五关

白狗在执行任务的时候，不幸被敌人击中。追寻着它的痕迹，我降落在第五战区。刚刚冲上眼前的斜坡，雨点般的子弹便招呼过来。四下里都是敌人，天上还悬着



一架敌人的飞船，它的6个炮塔不停地射出威力巨大的蓝色激光弹，看来硬拼没戏。我退下了斜坡，靠在右边的石壁上，仔细观察敌人的动向，结果发现飞船总是在转上一圈后，悬停在空中一个固定的地方。我现在的位置恰好是它射击的盲区，而我却可以打到它。这一切了然于胸后，我镇定自若地进入狙击模式，一枪一个，轻轻松松地将6个炮塔都端掉了，飞船顷刻间炸得粉碎。此时下面只剩了些喽罗，于是我大步冲入敌群，一阵扫射后，战场安静下来。我四处搜索，在右边的一个平台上找到了一个假人。突然，空中又有一串子弹射下来，我急忙闪身躲过。原来是一架敌机吊着两只怪物又冲了上来。我举枪将它们消灭，跟着拾起一颗原子弹，轰开左边的原子门，通向新战场的路出现在我眼前。

扫射！还是扫射！但我并没有把首要攻击目标定为地面上的喽罗和瘪三，而是跃上一个斜坡，同一个控制制高点的敌人展开了"对话"。我"对话"的方式是在斜坡



上只作短暂停留，放上几枪，只要对方一开火，就立即跳下来，如此反复，那家伙就剩了挨打的份儿，没过多少功夫便一命呜呼了。而后我纵身跃上它站的那个平台，得到了强力子弹，继续向对面的一架飞机扫射。这架飞机不仅样子不同寻常，武器威力也大得出奇，它发出成堆的巨大光球，铺天盖地的砸过来，让人难以招架。我赶紧放出假人，引走它的火力，随即端起机枪，将它轰了个粉碎。在远处一个高台上还有一个怪物不停地向我扫射，我举枪击中了它旁边的"敌敌畏"瓶，那小子也变成了一堆碎片。收拾完地面上的"残渣"后，我忽然发觉自己打了半天竟没找到出口位置，于是开始四处搜索。当我来到战区右前方时，发现站在有黄色标记的地面上时，眼前的绿色屏风就会开启，但一离开它又会落下，这可如何是好？忽然我想到了刚才那辆叉车，或许它可以帮帮我的忙。我用机枪一路将叉车推了过来，让它停在"黄地"上，然后大摇大摆地向屏风后面走了过去。

冲上眼前的斜坡，免不了又是一番打打杀杀。在远处一个操作间里，一个没有五官的怪物似乎正忙着什么，不过肯定是在研究有害于地球的东西。想到这里，我立即进入狙击模式，对准它开火。怪物被子弹击中后，立即启动了请求火力支援的按钮，顷刻之间，一艘巨大的飞船出现在我的头顶，它下面悬着六个炮塔，同时向我开火。因为距离很近，所以这次我没有使用狙击模式，而是边跑边直接向目标扫射。这招果然对路，敌人炮火虽猛，但速度远不如我的机关枪，很快几个炮塔都被我打哑了。飞船中只剩下一位孤零零的飞行员，我跑到飞船的斜前方，一枪将它也料理掉了。飞船一边爆炸一边从空中坠落下来，战区右边的墙被残骸撞出了一个大缺

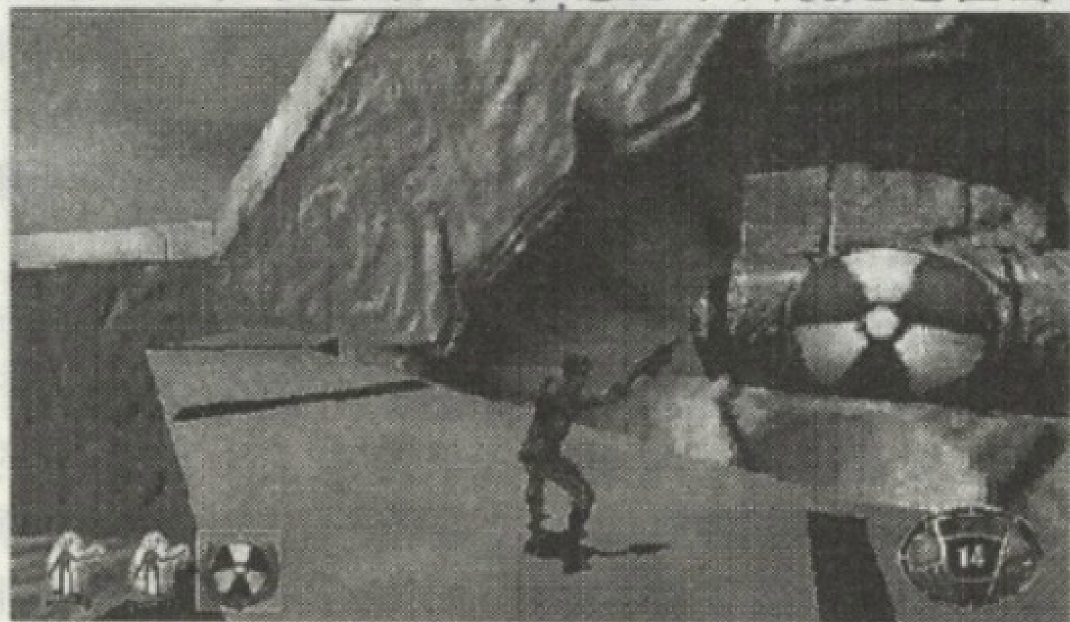


口。赶来支援的敌人从那里蜂拥而入，但我身上的手雷也不是吃素的。经过一番厮杀，我从缺口进入了通往下一个战区的走廊。走廊左边有一个假人，我将它拾起来。

新的战场是在一个环形玻璃台上，几个怪物正在上面手舞足蹈，圆环的中间放着一个地球模型。我一阵扫射将几个家伙轰得踪影全无，而后将地球模型打爆，环岛中间现出了一个洞口，我毫不犹豫地跳了进去。下面的敌人都是那种没有五官的怪物，它们个头虽大，攻击力却没什么过人之处。最后一个家伙眼见不是我的对手，偷偷打开屋子中间的秘道跳了进去，我也跟了下去。

还没跑出隧道，一派很惬意的场面已映入我的眼帘——两个怪物在阳光下悠闲地打着盹，只有一个傻乎乎的警卫在哨所前的空地上转来转去。我可不愿意让警卫吵醒两只"睡怪"的好梦，于是轻轻一个点射，干掉了那个立着的家伙，接下来当然就该轮到那两只懒虫了。让它们安息后，我仔细观察了一下地形：原子门就在对面的山壁上，看来必须想办法上去。我先向隧道出口左前方大门跑去，在里面拾到了手雷和原子弹。然后转身出来，向着出口右前方的大门跑去，干掉里面的敌人，登上

一条斜度很大的坡道，来到哨所的屋顶，上面有三台怪物制造机，我逐一将它们消灭。借助隧道出口上方的平台，我来个“蜻蜓点水”，跃到了左边哨所的屋顶。这里正有两个“带草帽”的敌人等着我的到来，没什么可多说的，我们之间只有用子弹交流。干掉敌人后，我发现它们守护的是一个绿色的天井，想必下面就是通往出口的



路。天井之下还站着一个“带草帽”的怪物，它的战斗力实在太强，我可不想再硬拚一次，于是进入狙击模式，居高临下，对准它的脑袋放了一冷枪。偷袭得手后，我跳下天井，沿着一条铺满糖块的路一直来到原子门旁边的一个出口。干掉“草帽”之后，我踏着一条狭窄的玻璃板路来到原子门前，抛出原子弹炸开了通道。

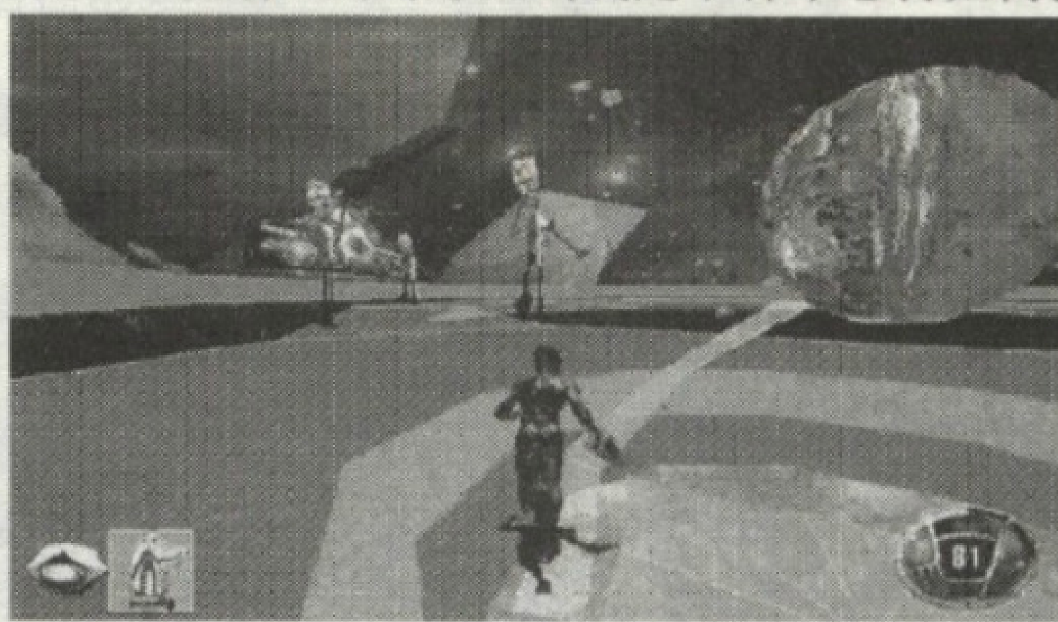
转眼间，我来到了一道起伏的山谷前，山谷中每一个低洼处都装着一台怪物制造机，幸而在山谷前我捡到了强力子弹。一直冲到谷底，拾起道旁的原子弹向左上方的原子门扔过去，同时放出一个假人，引开敌人的火力。那个站在门旁的“草帽”真是可怜，他根本没意识到即将发生的危险，还一股脑的把子弹往假人的身上招呼。我笑眯眯地站在一旁瞧热闹，顺手补上几枪。“轰”，随着核爆的冲击波，敌人们都飞上了天。

新的战区中又多了几辆叉车，想来必有什么独特的用处。我一边与敌人周旋，一边观察这里的地形，等把前仆后继的几批怪物都收拾干净，这里的地势也大致摸清了。我将一辆叉车推到右边一个斜坡的前面，借助它跳了上去，接着又跃到对面的一个平台上面。再向前是一道悬空的玻璃走廊，我小心翼翼地跳上去，向着一侧有一座平台的方向走去。前面本已很窄的走廊中间居然还竖着一道障碍，看看距离已经不算太远，索性直接蹦到左边的平台上，从平台上斜坡的最高点终于跳到了上方的环岛。我沿着环岛跑了一圈，发现在“登陆”点的对面，可以通过一块浮板继续上行。但浮板太高，必须借助东西才能登上去。正在这时，一辆叉车沿着环岛向我撞来，我连忙打掉了上面的控制装置。这回正好，我用机枪将叉车推到浮板前边，一提一纵跃了上去。浮板前方又是一块浮板，最终我打开滑翔伞飞进了对面的出口。

眼前是一段很长很长的坡道，远处从左至右有三座高度依次递减的“烟囱”，上面喷射出的气流托着三艘炮艇。我进入狙击模式，对准中间的一个烟囱上方射出一枚“MOTOR”飞弹，它被气流推着，送进了敌人的炮艇，一声巨响过后，炮艇不见了。这时，其余两艘炮艇发现了我，再想如法炮制是来不及了，于是我沿着斜坡飞跑下去，先去对付地面上的敌群。一番惊心动魄的搏杀之后，就剩下空中的两个火力点了。我闪身躲进斜坡下面的空隙，此时敌人的炮弹刚巧只能打在上面的斜坡上，而我却恰好有个很小的角度来瞄准它的脑袋，这下简单了，两艘炮艇只用了我两颗子弹就跟这个世界“白白”了。敌人已经被肃清，但出口在哪里呢？我找了半天，终于在右边“烟囱”上方的空中发现一扇旋门。但右边的烟囱太低，即便有上升气流也不可能达到那个高度。我又转头向左边的“烟囱”望去，它的高度虽然够，但距离又太远了……最后，我作出了一生之中最大胆的想象：从斜坡顶端起飞，滑向最右边的“烟囱”，借助它顶部的上升气流再滑向中间的一根，并用同样方法到达最左边烟囱的上方，利用风力尽量升到最高点，最后转身向右边半空中的旋门飞去……当我双脚落入门中的时候，真有些不敢相信这是真的。

在一段隧道的尽头，一个巨大无比的怪物阻住了去路，它那张脸让人太熟悉了，就和画在每道旋门上的头像一模一样。看来它一定是外星人的终极 BOSS！不过此刻它似乎无心恋战，打了几下转身就跑，我也跟在后面跑进了下一个战区。

这里的结构很独特：中间是一座圆形平台，上面立着一尊石塔。平台四周只有非常狭窄的夹道。我纵身跃下，脚刚一落地，就听见一阵“隆隆”声，接着一个巨大的石球向我压来。我闪身避过，并对准石球开火。石球爆炸后，眼前出现一条通向平台上方的路。我登上平台，发现白狗就吊在石塔上方的空中，与此同时远处一艘巨大的飞船正徐徐驶来。飞船缓慢地在空中绕着圈子，但它每次都会在固定的地方停下来向我开火。我放出假人牵制住它的火力，然后进入狙击模式将它的 6 个炮塔逐一打掉。飞船爆炸后，又有无数的怪物冲上平台，然而结果它们对我已不是什么难事。正当我定下神来思忖如何搭救



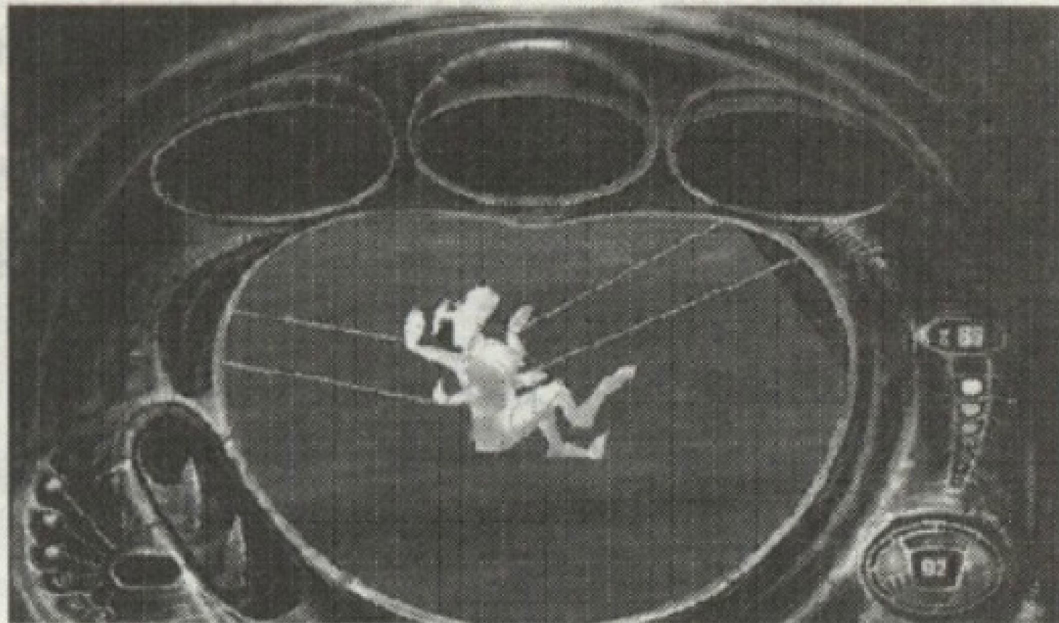
白狗的时候，刚才那个 BOSS 突然不知从什么地方窜了出来，夹起白狗，掀开石塔的盖子跳了进去……

第六关

我追到一个四面都是玻璃墙的地方，一时间找不到出口，发现旁边又有个假人，于是过去拾了起来。与此同时，墙的一角炸开了一个缺口，一队怪物冲了过来，为首的是三个悬在半空中放激光弹的家伙。我不敢怠慢，立即放出假人，对准它们一阵扫射。清除掉所有敌人之后，从缺口跑了出去。

沿着天桥向上跑，原本担心会失足摔下去，后来发现通道两侧看上去虽然没遮没拦，但实际上有一层物质膜挡着，这下可以放心大胆地前进了！

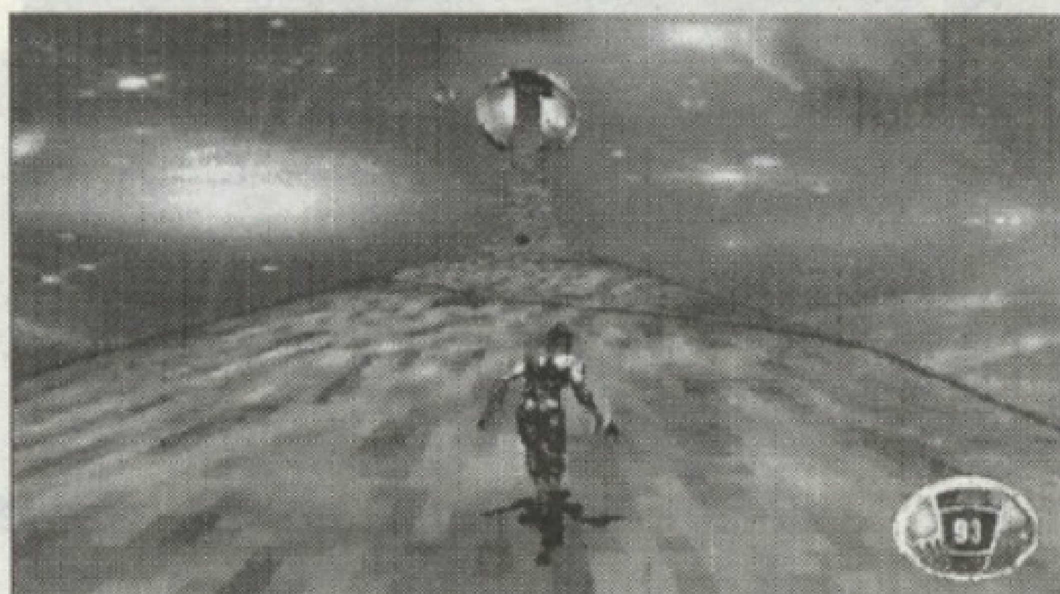
穿过一条很长的隧道后，我降落在一个石柱林立的屋子里。那个BOSS正悠闲的带着一群机械狗散步。我的



出现并没有影响它的雅兴，它放出恶犬向我扑来，自己仍怡然自得地转着圈。我拾起地上的火箭弹，借着机械狗还没近身的当儿，进入狙击模式结果了几条恶犬。剩下的几条狗就得费些功夫了；好在屋子大，那个BOSS也不插手，我东躲西藏，边打边跑，终于将它们统统消灭了。那个BOSS根本不管自己宠物的死活，继续转来转去，我追在后面放了几枪，他掀开地上的一个秘道口跳了进去。

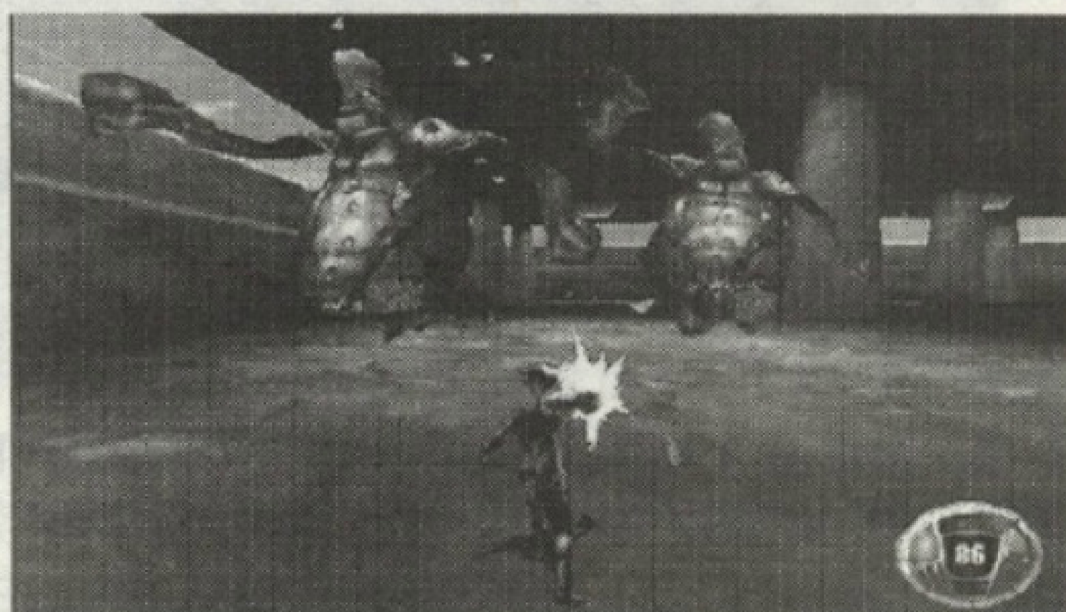
等我追出隧道口的时候，BOSS已经率领无数怪物守在那里。它们控制着制高点，居高临下打得我毫无还手之力。我躲闪着跃上了左边墙上最低的那个平台，拾起上面的强力子弹，继续沿着顺时针方向一级一级的跳向高处。边跑边对准BOSS开火，因为一路上得了不少强POWER的武器，又占据了有利地势，所以我现在已是无所畏惧了。一番激战后，BOSS看看手下的喽罗被干掉大半，便转身逃跑了。眼睁睁地看着他又一次从眼皮底下溜走，真让人窝火呀。好在眼前出现了几个悬台，我连忙蹿上去，顺着敌人逃跑的方向追去。

当我到达另一战区的时候，BOSS正站在一座摩天



高台上调兵遣将，大批怪物从天而降，朝我扑来。好在往下掉的还有很多强力武器，所以敌人固然不少，但我的攻势也并不落下风。擒贼先擒王的道理我从小就知道，所以只要有机会我就用火箭弹轰击BOSS。虽然他是个铜头铁臂的家伙，但想来炮弹打在身上终究不会象搔痒一样舒服，BOSS又提前"退场"了。他临走时震倒了对面的一根石柱，我正好沿着它上到高台的顶端。干掉最后两个怪物之后，我跳进了面前的洞口。

这回比较特别，我还飞在半空中就看见BOSS正站在一片开阔地中间虎视眈眈地瞪着我，同时也发现白狗正被四根绳子吊在空中，而每根绳子都连着一个原子开关。直觉告诉我：决战的时刻到了。我降落在一个摆着一台怪模怪样机器的台子上，这里正好可以看见BOSS的脸。他倒挺沉着，一声不吭地望着我，没有主动发起攻击。我试着向它放了几枪，结果发现似乎无论什么样的子弹也无法真正伤到这个魔头。这可怎么办？我决定还是先研究一下眼前的这台机器，看看它能不能帮上什么忙。一番试探后，我发觉机器左边的长方盒子是个开关，只要人站上去，那台怪机器就会放出一条海豹。我向前拾起一条海豹，转身朝BOSS扔过去，这家伙果然迫不及待地拎起来就扔进了嘴里。我又重复了一次刚才的过程，趁BOSS弯腰的瞬间跑过去拾起了它身后的原子弹。借助地上的鼓风机，我登上了第一个原子开关前的平台，抬手炸掉了开关。返回地面后，我如法炮制，得到了第二枚原子弹，正准备炸掉第二个开关时，忽然发现下面的鼓风机没有打开，我尝试了各种方法都无法登上第二个平台，于是索性先去对付后两个开关。你猜如何？当第四个原子开关被炸开后，缚在白狗身上的绳索竟然完全脱落了，原来第二道开关只是虚张声势而已。白狗矫健地跃上平台，一头钻入"海豹"机。片刻之后，原来冒出海豹的地方竟出现了一条"海狗"。我知它心意，于是上前抓起"海狗"朝怪物扔了过去。BOSS真是贪吃



到了极点，看也不看就又抓起来塞进了嘴里。这回可有它好看了——"轰"的一声，BOSS的肚子被炸上了天！一切终于结束了……

"白狗呢？"

"它，很好，现在就是它在驾驶飞船。"

……

载体	光碟	系统	DOS、WIN95
语种	英文	类型	动作
画面	★★★★	总评：82	
音响	★★★★		
操作	★★★★★		
剧情	★★★		
娱乐	★★★★	晶合实验室	

地下城守护者

北京 罗曜 赫闻 南岸山人

评析篇

许多传统冒险游戏都已经有了一个定式，我们姑且称它为"勇者斗恶魔型"吧。在这个定式中主角必定是一个勇者，多半是个王子，也有时是平民老百姓，但一定是年轻英俊、武艺高强，为了报仇、为了拯救百姓、为了寻找爱人，或者是为了……出名？孤身一人(或带着一帮朋友)，挎着一把宝剑，揣着一些疗伤草药什么的，杀入地下城。逢妖就杀，遇魔便砍，中间虽有曲折，但最终必能让大魔头授首，万民欢庆。相信无论是在小说还是游戏中，这种情节我们都不会陌生。但你对此是否已有些厌烦？你是否同时也想知道那些被杀妖怪的心情？如果你去问一个地下城主，他一定会为你讲述一个完全不同的故事，或悲壮，或凄凉，但一定是一个我们从未了解过的世界。

牛蛙公司的著名制作人 Peter Molyneux 给了所有人一次机会，这就是《地下城守护者》，它带你进入那黑暗、神秘、不为人知的地下世界，让你去统治那些妖怪，做一回邪恶的主宰。你不必在乎什么手段，这里也没有任何原则，既然大侠们要让你死，你除了反抗已没有选择。地下城中的生物们，有的形象丑陋，有的脾气怪僻，它们有着不能被人类所理解的生活习惯，但面对强大的人类，它们都脆弱无比，它们呼唤一个君王，一个领袖。而你，只有你，才能使这些生命团结在一起，捍卫一块生存的土地。

《地下城守护者》混合了多种游戏类型，在其中你可以找到《魔兽争霸》的影子，也能发现《模拟城市 2000》的成分，有时甚至还可以感受到《雷神之锤》的气息，以至于国外许多游戏评论家认为它将开创出一种新的"地城类"游戏流派。

本游戏的画面效果十分不俗。由于游戏是在地下展开，当然是没有阳光的了，所以只能靠墙上的灯火照亮，越大的屋子中间自然光线就越暗。动物在地上的影子是真实变化的，你可以注意观察一只从灯旁走过的动物，它在地上的投影是随着它与灯相对位置的不同而改变的。已被许多游戏广为采用的即时光影技术在这里得到更充分的发挥，你可以发现你的鼠标指针就是一盏灯，它指到哪里，哪里就亮，而且同样可以制造出上面所说的那种投影效果。另外，在游戏中还可随时进行视角旋转和画面的缩放，这对于一个画面如此复杂且随意性很高的游戏来说，是十分难得的，而它给玩家提供的方便和感受是难以言传的，最典型的例子就是笔者在玩牛蛙的另一个游戏《主题医院》时，总是习惯性地把手伸到 Del 和 PgDn 键上去，想要旋转画面，却发现转不动！于是不禁长叹一声："唉，被《地下城守护者》惯下这样的坏毛病，还怎么玩其它游戏啊！"

介绍篇

《地下城守护者》是一个内涵十分深厚的游戏，也许你通关数次都无法抓住它的全部规律，我们把一些隐藏在后面的东西拿出来，希望能对广大"城主"们有所帮助。

一、控制面板

在画面左下角的控制面板上有五个图标，从左到右分别是信息面板(Information)、建筑面板(Room)、魔法面板(Research)、机关面板(Trap)和生物面板(Creature)。其中信息面板中有两个按钮，左边那个画了一个笼子的是囚禁开关，当你有监狱时，按下这个按钮会命令你的怪物在战斗中只将敌人打晕，而不打死，然后由小鬼把它们抬到监狱里去。右边那个画了一只鸡的是逃跑按钮，命令你的怪物当受重伤时自动逃离战场；在魔法面板中，如果你在魔法按钮上按住鼠标左键不放就可积蓄力量，按住的时间越长，积蓄的力量越多，会释放出威力巨大的魔法，当然也要消耗更多的钱(战斗时连续在战斗信息栏中的敌人图标上点击也能达到同样效果)；在生物面板中，用鼠标右键点击怪物是看它们的状态，而用左键点击是把它们提起来(这是一项非常有用的功能，可使你不必在地图上费力地寻找你想要"会见"的怪

物)。实际上,有经验的玩家都把自己的缺省面板设置在这里,可以随时控制战局。

二、建筑物

Treasure room:金库。存放金子,面积在5×5以上时效率最高,费用50/格。

Lair:泥潭。只要将怪物抓到泥潭上,它们就会在上面筑巢,此法可用来隔开互相不能"兼容"的怪物,费用100/格。

Hatchery:养鸡场。为怪物们提供食物,费用125/格。

Training:训练室。用于提升怪物等级,训练室越大,可训练的怪物就越多,费用自然也越高。注意要首先把巫师、黑暗女妖、鬼魂等在升级后具备远程攻击能力的怪物抓去训练。有一些怪物,如龙、骷髅等会自己来训练,在你经济状况不佳时,这笔训练费会让你吃不消。所以记住给训练室加一道门,缺钱时就锁住它,费用150/格。

Library:图书馆。研究新建筑,新魔法用,是龙出现的先决条件,费用200/格。

Bridge:桥。可在水或岩浆上建立通道,不仅能让怪物行走,还能传输你"心脏"的能量,只有被桥梁连接的土地才能被你的小鬼标记。桥梁的战术作用不可忽视,记住"过河拆桥"这句话,你会受益非浅,它不仅可以断了敌人的退路,也能阻止敌人的渗透和进攻。河流对怪物构不成威胁,但岩浆这道天险必须善加利用,费用30/格。

Guard Post:哨所。让部队驻防,防止对方偷袭,费用50/格。

Work Shop:车间。制造门和陷阱的地方,是长角怪出现的先决条件,费用200/格。

Prison:监狱。关押俘虏用,谨记!一格监狱只能关一个犯人,多了的话监狱就会破裂,导致越狱。记得不时给犯人扔两只小鸡吃,否则它们会饿死的,费用225/格。

Torture:行刑室。对敌我双方怪物处以刑罚的地方,可充分体现你的威严,还能召来黑暗女妖为你助阵,费用350/格。

Barracks:兵营。驻防大批我方怪物,提高它们的士气,是召募巨魔的先决条件,费用125/格。

Temple:寺庙。把某些怪物扔进祭坛祭祀上帝,会得到上帝的恩赐。如果让怪物进入寺庙(不是往祭坛里扔!)可以使它们精神愉快,费用350/格。

Crave Yard:墓地。处理敌方尸首的地方,尸首堆多了可为我方招来吸血鬼,费用300/格。

Scavenger Room:召唤屋。召唤怪物加入我方阵营,是"扩军"的主要手段之一,费用750/格。

三、机关陷阱

陷阱的布置需要一段时间,所以用来救急肯定不行,需未雨绸缪。

Alarm Trap:警报陷阱。当敌人经过时,发出警报。

Poison Gas trap:毒气陷阱。当敌人经过时,释放毒气,威力较一般,小心这种陷阱会伤到自己人。

Lighting Trap:闪电陷阱。当敌人经过时释放闪电,这种陷阱不会伤到自己人。

Lava Trap:岩浆陷阱。当敌人经过时,地面塌陷,使敌方部队掉入岩浆,对飞行部队无效。除了杀伤敌人外,还可以把不小心挖开的地区用岩浆隔断。

Boulder Trap:滚石陷阱。威力强大。不论何种生物,当进入以滚石为中心的十字线内(中间无间隔时),就会触发机关,只要被它碾过,必是死路一条。除了被敌人触发外,还可以用自己的"邪恶之手"来发动并调整石头滚动方向。

Word of Power Trap:爆焰陷阱。当敌方部队经过时发生猛烈爆炸,伤害附近所有部队。

Word of power:能量咒语陷阱。需要有20格以上规模的工厂才能造出,威力较大。

四、魔法

Possess Creature:附身术。附在指定怪物身上,使用主观视角,可在地下城中行走。

Create Imp:造鬼术。制造小鬼,费用随小鬼数目而增加,费用150以上/每次。

Sight of Evil:邪恶眼。显示未知区域地形,费用50/每次

Speed Monster:速度精灵。提升部队干活或战斗的速度,费用100-900/每次。

Must Obey:鞭策,使手下服从你的每一项命令,费用25/每次。

Call sto Arms:召唤术。召唤部分怪物到军旗所在地,召集数量依你插军旗的时间长短而定,费用1/秒。

Conceal Monster:可以使你的怪物暂时隐形,并提高防魔力,对于防御力脆弱的小鬼尤其有用,费用100-900/每次。

Hold Audience:护心术。把己方部队全部召回地下城之心防守,费用1000/每次。

Cave In:落石术。大面积落石可止敌人进攻,费用1000/每次。

Heal:健康术。恢复己方部分生命值,费用300-1100/每次。

Lighting Strike:电击术。电击敌方部队,费用600-3000/每次。

Protect Monster:保护术。增加己方部队抗击打能力,费用100-900/每次。

Chicken:化鸡术,将敌方部队暂时变成小鸡,虽然可以使敌人暂时丧失攻击力,但是敌人的防御力仍在,自

然不会像小鸡那样容易被杀死,费用1200/每次。

Disease:瘟疫。使敌人部队能力降低,不战自乱,费用7000/每次。

Armageddon:决战术。将敌我双方部分集中至我方地下城之心进行决战,费用60000/每次。

Destrory Walls:破墙术。可以把经过敌人加固的围墙变成普通墙壁,费用10000/每次。

五、怪物

这里仅谈谈笔者认为较有"价值"的怪物。

小鬼(Imp):唯一一种可以花钱买的怪物,只有它可以挖土、标记土地、采金子以及干其它所有的杂活。这里要澄清一个误解:小鬼和《魔兽争霸Ⅱ》中的工兵是不同的,它们并不是不堪一击。训练到十级的小鬼同样有强大的攻击力和防御力,而且它们还会一种神奇的魔法,可以把敌人变成一尊冰雕,任"鬼"宰割。此外小鬼还有诸多好处:一是可边拓展疆土,边与敌人战斗,省得你把战斗部队调来调去;二是训练费用低,升级快,不用巢穴,不用吃东西,不用发工资,不会生气,永远不知疲倦地工作。实际上笔者在单人关卡的最后几关就是靠着二十来个十级小鬼打通的。

巨魔(Demon Spawn):攻击力强大但防御一般,是前几关中最强大的怪物,训练到十级时可升级为龙(巢穴必须大于15格)。

龙(Dragon):有着顽强生命力的动物,可以在岩浆中行走,攻击力较强,防御力也很高,还可在图书馆中从事研究(文化龙?)。

镰刀魔(Horned Reaper):是最为神勇的战士,笔者曾用一个八级镰刀魔拼掉了敌人七个八、九级的英雄,自己仍安然无恙。但它的坏脾气使它无法与其它怪物共处,如果它发起脾气来,就不再训练了,还会将你地下城中的其它怪物统统杀光,所以你必须为他单独造一整套生活设施。解决的办法是趁它没生气前,尽早安排它去训练,这样它的脾气就会变好一些;或者干脆把它抓在手里,这样它就无法再闹事了,而且还可以不付薪水给它。

吸血鬼(Vampire):拥有邪恶咒语的生物,攻、防能力均很强劲,与魔法师是天生死敌。它们被打死后不会真正死亡,可在墓地中复生,只是级别会降低。单凭这一点,它们就是不可多得的好战士。

鬼魂:死在监狱或行刑室中的生物都会成为你手中的鬼魂,它们的好处是不需要粮食,而且会施魔法。

六、宝物

《地下城守护者》中的宝物需要你去挖掘才能显露出来,你可以用鼠标在上面指一下看看都是些什么东西。如果想拿取宝物就必须要等小鬼把宝物所在的地区标记为属于你以后才行。《地下城守护者》中的宝物种类繁多,也极为诱人:

Level Increase:等级提升,由于生物们都是有等级的,所以这件宝物是很让人眼馋的,它可以提升你所有生物的等级。有时候一个这样的宝物也许就决定了这场战争的胜负……不过,也有一点点不好的地方——高等级生物的薪水也会迅速增加的。

Steal Hero:颠覆英雄。可将对手的一名英雄"偷"过来。

Resurrect Creature:复活生物。它可以让你复活一名你这一方已死的生物。

Reveal Map:揭地图。可显示本关全图。

Make Safe:安全魔法。这是极有用的一种宝物,能立刻让你的地下城里所有墙壁都得到加固。

Multiply Creature:生物加倍。是最厉害的法术,能把你方所有部队的数目翻一倍。不过这也是所有宝物里最冒险的一个,因为这样就意味着你要付出多一倍的薪水,你的钱要是不够的话,这些生物就会很生气,将导致非常糟糕的结果,他们会开始自相残杀,工作效率低下,或者是离开你投奔"明主"。

Locate Hidden World:这是在单打模式中才有机会遇到的宝物。得到它后你就可以在完成本关后进入额外奖励的特殊关卡,在这些关卡里你会遇到一些很奇怪的事呢!

Transfer Creature:传送生物。这也是在单打模式中才有机会遇到的宝物。它的作用是让你在现有的生物里选择一个,被选中的生物会在这关里消失,而在下一关一开始就出现在你的队伍里。想想吧,如果你一开始就有一个10级的巨魔,敌人怎么可能挡得住你呢?

指引篇

第一关

战报:作为地下城主的你需要有房间储存金子,所以你需要建立储金室。

提示:首先派小鬼(Imp)们修一条通道,将地下城的心脏(就是那个有金色水晶球的房子)与修罗界入口(Portal)联接起来(就是用鼠标左键在地下城心脏与Portal之间标一条亮线),然后建几个Lair安置应招而来的怪物。再修一间小金库,派几个小鬼采集金矿(把地下城旁边闪闪发亮的地方用鼠标左健标成高亮)。待甲虫为你带来养鸡场的建设方案后再建一些鸡场,这样就不愁"军粮"了。等金子采完后,敌人会从废弃的金矿攻进来,这时你可以从左面的控制面板第五项中抓取手下所有的怪物,一下子扔到入侵者周围,给敌人以迎头痛击。

第二关

战报:从Brana Hauk的教训中我们知道了建筑物的重要性,人类的英雄已经上路了,你需要建足够大的建筑物以备使用。

提示：这一关可以建训练室，在此训练和升级怪物。敌人在"心脏"的南部，当我方部队训练完毕后可主动出击。

第三关

战报：建一座有储金室、巢穴、孵化室和训练室的地下城，要保证它们的面积足够大，合理的建筑有助于军队的建设。

提示：这一关建完图书馆后会有魔法师加入，他们可在图书馆研究魔法。本关怪物进入的大门距你的"心脏"较远，而且只有一条路可以挖通，所以要耐心些。敌人在地图的西南角。

第四关

战报：敌人的"心脏"在有力地跳动，集合你的队伍发动一场歼灭战。

提示：敌人的"心脏"在我方基地的北方，要想到达那里需要通过一片水域。可以造桥铺路，杀死两个射箭的人类英雄后就可挥军北上了。

第五关

战报：一只蜘蛛加入了你的军队，不过它是苍蝇的天敌，所以要把它们分开。解决这个问题后你的部队将更加富有战斗力。

提示：这一关的地形和上一关有些相似，敌人的心脏与你隔河相望。要注意的是在水中心有一座敌人的监狱，里面囚着一个巨魔，所以你的小鬼开路时要小心提防。

第六关

战报：地下城的另一股势力想和你分一杯羹，现在是给他们惩罚的时候了，失败的后果就是死亡！

提示：敌人的心脏在你的基地南部，中间有大片水域相隔，而且其中一片不能开垦，所以你只能绕路走。这一关要对付的是地下城中反对你的势力，所以敌人不是人类，相对的实力不是很强。这一关会有巨魔加入，你会发现他们实在是非常好的战士，如果加以训练，那么他们的战力将更为强大。这一关敌人会派一些仙女来骚扰，你可以派几个巨魔把她们搞定。

第七关

战报：种种迹象表明你已经处在战争的中心，当你实力足够时，再出去消灭敌人是明智的选择。

提示：敌人在我方基地的北部、南部、东南、东部、东北和西部分布，尤其是西部之敌，藏身处比较隐秘，不太好找。本关初期敌人实力较弱，它们是不会贸然发动攻势的。所以你应该遵循战报的提示，先在自己地盘内发展实力，然后再向南出击。这一关可挖出有复活功能的宝物，当然还有不少金子等着你去抢占。

第八关

战报：地下城中有人谋反，把它们找出来并谈判，如果不行就杀死它们，力量是地下城中的通用语言。

提示：敌人动作很快，所以你也得迅速反应。首先应在距离"心脏"八、九格的北部由西向东挖出一条通道，然后加固墙壁，这样就不怕北方的敌人挖进来了，这一步一定要在进入本关后马上动手，不然敌人会从西南角的金矿突入我方基地。注意通道的东头不能直接挖到中部的金矿，这里有一些敌人，以游戏初期你的实力还不足以对抗它们，游戏中期后可抢占地图东南角的金矿。

第九关

战报：这片土地由四个魔法师依靠强大的魔法统治着，但是你相信只有实力才能说明一切，所以你打算夺取这片土地的统治权。

提示：地图北部的金矿处就是敌人藏身所在，注意在一处呈十字形排列的金矿处藏着敌人的最后一名战士——圣者。在各处分布着一些宝物，这些可以提供如提升级别、复活等好事，不过要提醒大家的是最北部有毒气陷阱，有一道门千万不能打开，因为后面有个圆石陷阱。我方"心脏"的北部有几道门打开后，会有一些怪物加入我方军队。

第十关

战报：在这片区域内又有一个城主和你竞争，有人建议你用极端手段使它们和你保持一个步调。

提示：这一关是在雪地中展开，开始时会有几只龙在四处游走，所以你要尽量在保证安全的前提下把四外的墙壁凿开，使那些散兵游勇加入你的队伍。由于敌人的基地在南部，并且有水域相隔，所以你可以把基地北部的墙壁都凿开，不会有什么危险，使那几只大龙有路可走。这些庞然大物加盟后，可把它们分成两部分，一部分去训练(10级的大龙是非常厉害的！)，一部分去图书馆研究魔法。在基地的东部会有一处现成的招募中心，你只要派小鬼过去占领就可以了，此后你就能招募到地狱之犬，这种家伙的长处就是速度快，用来干掉敌方的小鬼最合适。

第十一关

战报：敌人正在慢慢接近你，如果你要打个盹的话，后果将是可悲的。

提示：进入本关后先存一下盘，因为这一关很容易失败。敌人会从四面八方涌进来，你只有几道门可以抵档一阵，因此要让小鬼多修一些陷阱，同时再多造一些建筑，由于基地内部已经没什么可以利用的空间了，所以要向外发展。在"心脏"的南北两处有两块不小的土地可以抢占，不过这里会有人类英雄出现，他们不会破坏你的建筑，但你要时刻注意保护小鬼们的安全。敌人的进攻会一波接着一波，所以在坚持了一场战斗后还不能松劲，要时刻准备着！

第十二关

战报：南部有一群实力强大的居民，你要争取在别

的势力接触他们之前使他们加入你的军团，但是路上会有一些人类英雄挡道。

提示：一路向南可以很快发现那些居民，虽然路上有敌人阻拦，但他们的实力并不足惧。另外两股势力在大地图上就可看见，只要对着其他两道门挖下去，很快就能发现敌人。这一关会有不少大龙来效力，把它们训练到十级后，轻而易举地就能把敌人消灭。

第十三关

战报：在这个区域有另外两股势力，为了联手对付你，他们暂时尽弃前嫌。你的任务是杀死这些痴心妄想的敌人。

提示：敌人除了在地图西南角有一部分外，还有一部分在东南角。这一关我军主力为龙和魔法师，除了维持一些较常用的魔法研究外，应该让其他部队都投入到训练中。出击时可先攻打东南角的敌人，虽然这里有一些巨魔和魔法师，但它们的级别都不高，所以整体实力不算很强。

第十四关

战报：见到那个威严的武士了么？他是挡在你和胜利之间唯一的障碍，去干掉他！

提示：开垦完附近的金子后，可以多造一些小鬼开采地图西南角的两处紫金（这种金子取之不尽），为以后的战争准备好充足的金钱。开始时先不要向东南角扩大疆土，那里虽然有一个 10 级的小鬼，但还有一个镰刀魔，有它在，其他怪物就会减慢加入时间。这一关开始时会有大约 20 个魔法师加入你的队伍，这也就是你的主力部队，所以要进行严格训练。你面临的主要敌人就在地图最北部的人类传送点处（一道门后），小心人类的魔法师战斗力较强，而那个 10 级圣者更是厉害，建议以多次化鸡术使他暂时失去战斗力，再予以击杀。本关可以研究出破墙术。

第十五关

战报：看起来又得打仗了，此处的另两个地下城主已经划定了疆域，你又要以一抵二了。

提示：敌人在地图东南角和西南角。本关我军基地较大，可以先把各个屋子之间的隔断挖开，使基地能够连成一大片，这样会有利于大面积兴修建筑。

第十六关

战报：战斗是残酷的，但是你想成为统治者就没有捷径可走。

提示：注意时刻保持你的两个镰刀魔精神愉快。那条长通道的右侧有一个英雄门，时机成熟后就挖开它，面对面地和敌人战斗。注意在早期扩展一下地盘，否则敌人会把你的生存空间全部剥夺。

第十七关

战报：敌人已经知道了你营地的位置，着手准备战斗吧！

提示：这关的难度不小，相信对于任何一个玩家来说都是挑战，特别是那些喜欢慢悠悠地发展建设的朋友。你的地下城在地图的中央，英雄们会从四个方向依次向你扑来。每一拨敌人都很强大，你不可能分兵拒敌，必须团结你的全部力量才能打败他们。不要指望那些陷阱，它们的作用是微乎其微的，门在这关倒是非常有用，会替你赢得宝贵的时间。抗过第一波攻击后，会有一个短暂的休息时间，抓紧让龙和巨魔训练，同时别忘了制造一些门。

第十八关

战报：看来你有几个竞争者，其他的城主认为他们比你强，究竟如何，让我们拭目以待吧。

提示：营地的左上角处是开放的，在初期不要挖开。左下角的山坳中有两个魔法师，应招募过来。左方的溪谷中有许多无主的英雄，当你的势力拓展到谷口时，要密切注意，一有英雄走出来，马上扔个怪物到他的附近，他就会归顺你。右边港口旁的白门后有一些低级英雄，应该很好收拾。注意那个圆石陷阱，派个小鬼过去送死好了，你会找到一个小工厂和一个镰刀魔。

第十九关

战报：敌人好象睡着了？发动攻击吧，别错过好时机。

提示：开始时必须抓紧时间向东西两侧挖通道，利用砖墙把山谷封死。只有这样你才能踏踏实实地去采金子，并且拥有足够的发展空间，否则不久之后出现的敌人会让你死得很难看。在小股敌人的连续骚扰过后，会有大拨强敌猛扑，因为这里地形开放，四通八达，布陷阱十分困难，所以只能靠怪物硬拼了。必要时可利用岩浆陷阱来切断一些道路。地图中央闪光的港口不要去管它，不是本关的任务。你很快会发现金子十分匮乏，除了左侧有一两万金子可以捡以外，中上方还有几块紫金。但千万不要把紫金旁的墙挖开，那后面藏着许多敌人，只要让紫金露出来，从这面开采就可以了。左上角小屋中有一个"揭地图"宝物，尽快得到它，对胜利有直接帮助。敌人的"心脏"地区十分可怕，人多且级别高，用破墙术硬冲进去不失为一法，但你需有够强的实力。笔者采用了这样一招：在屋门外放了一个圆石陷阱，然后用手触发，把它推到屋里去，碾啊……

第二十关

战报：这里有其他三个和你一样坏的城主。怎么办？不用我多说了吧？

不能直接向右侧金矿冲，中间有敌人，只能从南面绕过去。有几次与英雄的战斗，很简单。这关的关键是敌人营地周围全部是加固好的，所以千万要留一些金子来搞破墙术。

第二十一关

战报：圣者在这里有个城堡，其它城主也在觊觎他

的灵魂，看来大战在即了。

提示：这关你不能研制桥梁，所以只能从敌人手中抢了。监狱中的那个家伙十分难缠，派十条十级的龙去对付他吧。中期会有一次毁灭性的英雄大围剿，能否抗得过去，全凭你的胆识和运气了。右侧小岛上的几个英雄是关键，杀了他们即可过关。

第二十二关

战报：你的战绩闻名遐尔，面对群魔，你难道胆怯么？

提示：这关的地图与上关十分相似，但难度低得多。直接铺桥过去消灭它们就是了。

经验篇

这是本城主在残酷的“地下斗争”中积累下来的宝贵经验，有些甚至还是血的教训，不可不听啊。

《地下城守护者》中加固砖墙的设计可以将你的地下城变成一个谁也攻不进来的堡垒（除非敌人会使破墙魔法），但同时也限制了你自己的发展。如果你想扩展势力，或者到远处去挖金子，就必须自己把砖墙挖开，这是一件非常危险的事情——倘若与敌人的地下城接通就会导致直接的战斗，若是挖到了河流或开阔的平原，就将面临无险可守的境地。所以，每当你决定要挖开自己的砖墙时，请务必谨慎！砖墙的一个主要作用，就是将你和敌人隔开，你可以利用砖墙先把大片的金矿圈进你的势力范围内，再慢慢地挖，也可以用它来封锁咽喉要道，不许敌人进来。

房间的修建很讲学问。我们强烈建议各位城主，在可能的情况下，主要房间都要建到5×5格以上，即使不行，也至少要修3×3格，因为有些房间只有达到一定大的面积，才能发挥某些特殊作用。而房间的布置也需周密考虑——训练室、图书馆一定要与养鸡场、储金室、巢穴相邻，储金室要与金矿相距不远，这样可以节省不少时间。要知道，时间就是生命啊。

“邪恶之手”除了可以用来揪怪物之外，还可以用来打它们，会叫它们更卖力地干活（当然要损失生命了），但是，千万不要打吸血鬼，否则……

抓起金子或鸡后再用鼠标左键点击怪物就可把你拿的东西发给它，发奖金会使怪物高兴，而发鸡会使怪物尽快恢复健康。

怪物升级之后，工资会跟着涨，到了二十关左右，每次发工资几乎都是一万多，真受不了。所以如果有一些“面瓜”怪物——如甲虫、小鬼什么的加入了你的地下城，别客气，把它们扔掉好了（丢进港口中，它们就跟你“白白”了），这样可以节省一点开支。

对于宝物，使用起来要谨慎。揭地图的宝物拿到后立刻就用；升级的宝物可以等你的怪物多了后再用；传送生物的宝物可到关底再用，因为过早用可能会影响本关战力；怪物数量加倍的宝物只能在手头阔绰的时候用，否则会叫你破产。

怪物生气的原因很多，最主要的两个就是被派去干不喜欢的工作和领不到工资，尤其是后者，不信你试两次，怪物们肯定头也不回地就去投奔其他城主了。

圆石陷阱虽然好，但使用时还有一定的学问，最重要的是要尽量在没有叉道的一条长胡同里使用，效果最好，而且请在陷阱前布一道门，这样能够让更多的敌人走到圆石的近前。当敌人全部进入打击范围后，在它们身后再加上一道门，以免会加速咒语的敌人逃掉，这招叫作“关门打狗”。再没有比看着不可一世的圣者被缓缓滚动的圆石压翻更让人高兴的事了。记住，灵活使用各种诡计才是《地下城守护者》的精髓。

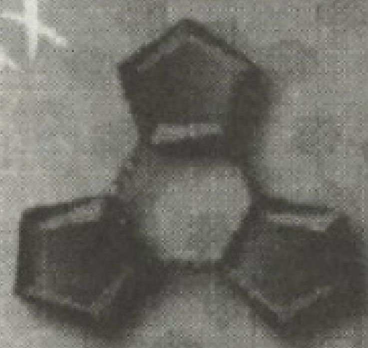
本城主曾讲过，吸血鬼是一个优良的兵种，怎样才能得到大量吸血鬼呢？你可以在一个封闭的房间里放上几个一级的小鬼和一个吸血鬼，不一会儿小鬼就全被杀死了。然后把吸血鬼揪出去，让几个小鬼来把这些尸体拉到墓地去化尸，多来几次，很快你就可以拥有一支强大的吸血鬼军团了。

人类英雄的实力通常比较强大，很多城主都想将他们招为己用。但一般来说，还没等到他们投降，就被活活打死了，怎么办呢？不要等到他们被打死，看看差不多了，就把他们扔回监狱，喂两只鸡吃。等他们恢复得差不多了，再拉去打，多来几次，不愁他们不降。

如果你玩《雷神之锤》是把好手的话，建议你用“灵魂附体”的方式来战斗和开发，因为这时的效果是最好的，但也有一定的危险性，因为如果你附体的怪物挂了，你这关就算彻底失败了。

最后再向各位城主说一说祭坛。祭坛是讨好上帝的地方，但如果你胡乱把祭品抛给他，是得不到他的恩赐的，所以你必须采用合适的搭配方法，例如用三只蜘蛛可以换得一个狂魔（Bile），用一只甲虫加一只蜘蛛可得到一个黑女巫，用一个黑女巫加一个狂魔（Bile）再加一个巨魔（TROLL）就可以得到镰刀魔。这对你来说有时是至关重要的，你可以借此获得超强的生物助战，从而扭转战局。

载体	光碟	系统	DOS、WIN95
语种	英文	类型	模拟
画面	★★★★		总评：
音响	★★★★★		
操作	★★★★★		90
剧情	★★★		
娱乐	★★★★★		晶合实验室



晶合传真
Crystal Lily Lab

真命天子

现在一些人认为台湾游戏无论是在技术上和创意上都和欧美、日本有了明显的差距，甚至不如前导、金盘等公司，因为他们动不动就采用DRIECTX和MMX这些最新的技术，在这里我们暂不讨论这些新技术应用得如何或使游戏有了什么好的变化，好象最大的变化是对硬件的要求大大提高了。不过，华义国际即将推出的即时战略游戏《真命天子》改变了我的观点，其中的一些新要素可以说连欧美都从未采用过。首先游戏以45度倾斜视角和六个旋转视角的“真实战场”来模拟作战空间，玩家可以凭个人的喜好来调整游戏的角度；其次导入地形对战斗的影响，视角的随意改变使得高地、城墙、陷阱等产生出各自的地形效果，因此利用这些优势可以给敌人更大的杀伤力；后勤补给站的设计独树一帜，由于你的士兵在饥饿或死亡关头时，必须到粮站、医疗站等地恢复体力或疗伤，所以在进攻远处的敌人时建立粮站和医疗站并保护运粮车马就是成败的关键。另外，为了丰富游戏的变化，《真命天子》加入了一个“真命值”的设计，就是每员武将都有一个真命值，这个数值直接影响此武将统御的部队的攻击力和防御力。而且，真命值并非一成不变，若你过度征兵或伤害平民，你的真命值就会下降。游戏还有一定的RPG要素，在你建立木工房和马房之后，你原先招募的壮丁就能升级为以武器攻击为主的弓兵、剑士、长枪兵等等和以法术攻击为主的术士、大法师等等。怎么样，听了这些，你是不是想尽快见到《真命天子》啊！

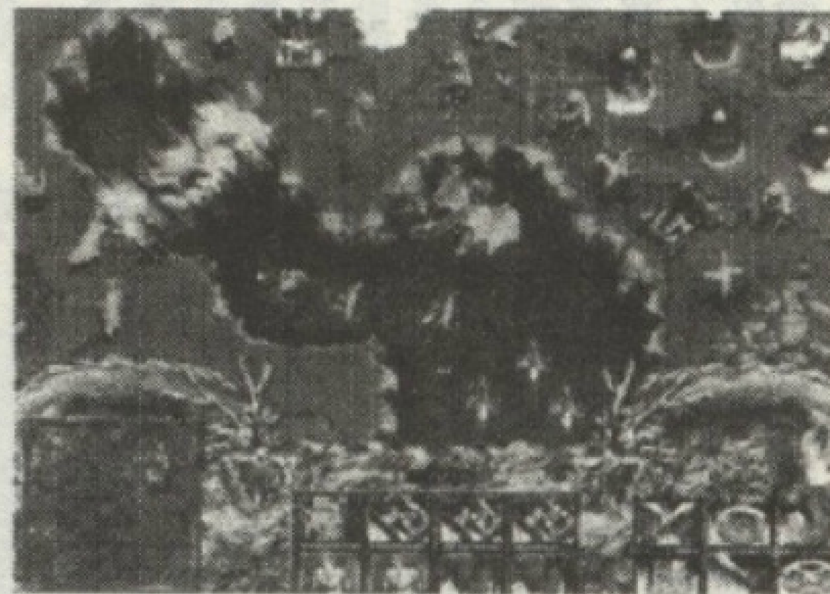


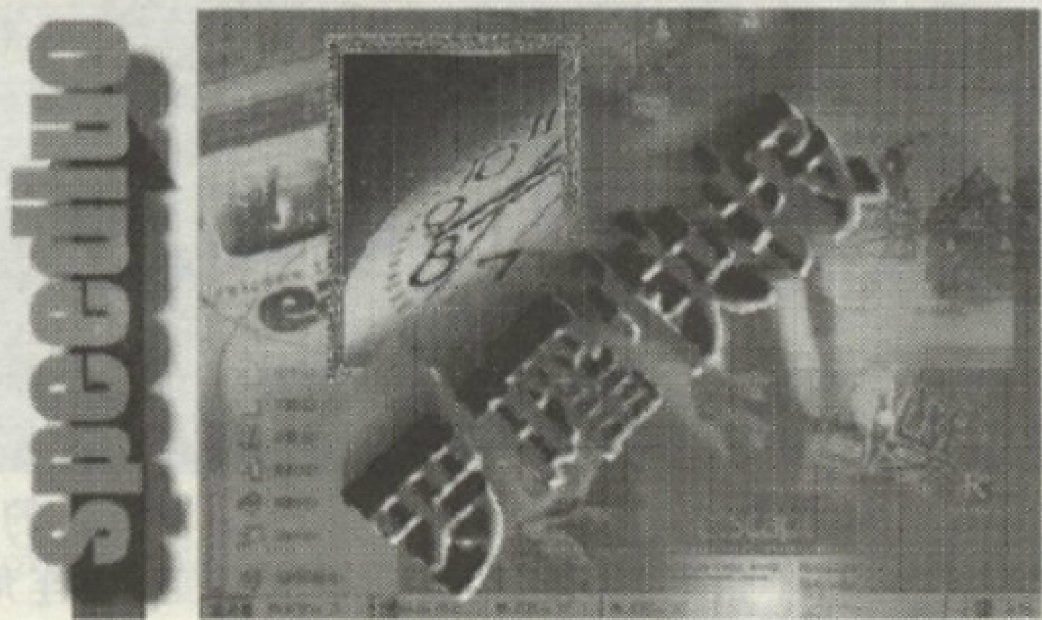
兽乡之守护者Ⅱ——黄泉的封印

日式RPG在国内还是颇受欢迎的，比如这款《兽乡之守护者Ⅱ》，笔者的好几个朋友都期待它的到来。在一代中，主角和少女咪莉安娜经过千辛万苦终于揭开了一个由人类一手建立，却毁于高度科技的文明之谜——原来兽人竟是人类制造出来的生化兵器。我们的主角为此退隐江湖，希望能与世无争，但事情并没有他们想象得那么简单，一个仇视兽人的民族却悄悄地挑起了一场空前的浩劫，准备好了吗？让我们再次开始拯救兽人族的行动吧！这回游戏中出现的角色都具备“兽化”的能力，“兽化”之后，不但各项攻击、防御等值会变化，连角色的属性都会改变，就是说不会飞的角色突然会飞了，不会使魔法的角色也会使用魔法了，这样就大大改善游戏的复杂程度和战斗时的变化性。游戏中攻击角度的设计也较为真实，从敌人的防御正面进攻将远不如从防御较差的后方打击敌人，所以从敌人的后方（斜后方）攻击必获得最佳的效果，反之也要小心敌人绕到你的后面。《兽乡之守护者Ⅱ》属于战略角色扮演游戏，即战斗规模比较大、人比较多，象小型的战棋游戏，所以它的武器和魔法等系统相当庞大，如武器分为：打击系、斩击系、刺击系和爆击系（有地雷、长距离炮等爆炸性武器），魔法也分为：火系、雷系、冰系和恢复系共四大类15种，是不是丝毫不逊于一般的SLG呀！

魔神争霸

《魔神争霸》是什么，一听好象是《魔兽争霸》的姐妹篇，其实满不是那么回事，它是由台湾彩虹科技最新制作的一款即时战略游戏，若说它和《魔兽争霸》一点关系也没有倒是冤枉，因为它“的确很象”《魔兽争霸Ⅱ》。无论是画风还是游戏的界面和《魔兽争霸Ⅱ》都大同小易，那它为何叫做《魔神争霸》，且听我慢慢到来。话说自盘古开天辟地以来，光明的化身天帝和黑暗的使者魔王曾发生过一场战胜，最后他们签订了条约，世界才恢复和平。到了中国的晚唐时期，魔王的野心促使他驱使手下大将红孩儿来抢夺镇神封魔的《风云经》，但天帝也不示弱，他召唤由孙悟空投胎转世的武师黄飞，因此一场魔和神之间的大战就此拉开。至于玩家喜欢黑暗帝国的魔将红孩儿还是天国的正义之子黄飞，就随意了，无论选择何者都是要将敌人的彻底消灭。其实《魔神争霸》还是有自身的特点的，比如基地的设计，除了可以建造其它建筑物外，还能生产“分身部队”的能力，这种“分身部队”象是工兵和兵营的结合体。灵魂光球的设计也是游戏的一大特色，一支部队死亡之后将化为灵魂光球，这是一种相当重要的资源，只有运输兵才能得到它，拥有了灵魂光球越多就能生产更多的军队。





Intel 欲为街机带来新气象

多年以来，街机游戏向 PC 的移植总是不太成功，这种跨平台的移植的确有着不小的技术难度。Intel 意识到了这个问题，并开始着手解决。8 月底，他们召开了“开放式街机结构协会”的第一次会议，发布了为奔腾Ⅱ系统最新设计的 AGP(加速图形接口)技术，并希望这能帮助建立新的街机标准。Intel 的设想是希望有越来越多的游戏厂商为基于奔腾Ⅱ和 AGP 的街机底板设计游戏。这个想法一旦实现，街机与 PC 之间的软件互换将变得轻而易举，因为两者使用的根本就是一样的硬件系统！目前宣布支持 Intel 街机计划的软件厂商有：GT、Bluebyte、Ubi、Kalisto 等(可以在街机厅打 QUAKE、POD，有趣有趣)，而硬件厂商有 NEC 等。商品化的底板和软件有望在年底前面市，不过最为悲惨的是，你必须有一台 AGP 的奔腾Ⅱ才行。

“云斯顿”的新赛道

Papyrus 刚刚发布了两条《云斯顿大赛车Ⅱ》的新赛道，“云斯顿迷”们可以到网上去下载 (http://www.sierra.com/titles/nascar2/)。这两条赛道是 2.6 英里的红石赛道和 3 英里的奔牛赛道，即将在十月发行的《云斯顿系列扩展资料片》中也将包括这两条赛道。

3Dfx、SEGA、NEC 对簿公堂

围绕世嘉下一代游戏主机的图形芯片问题，3Dfx 与世嘉之间闹出的不快，相信大家已经了解。早在 6 月份 3Dfx 被告知自己的芯片将不被世嘉使用时，他们已做好了诉诸法律的准备。8 月 28 日，3Dfx 正式向加利福尼亚高级法院递交了诉状，起诉世嘉娱乐、美国世嘉和 NEC 公司，3Dfx 认为上述三家公司有违约、非公平竞争、用不正当手段获取商业秘密等行为。诉状中，3Dfx 称，根据他们与世嘉签订的合同，世嘉投资 200 万美元，委托 3Dfx 为世嘉的下一代游戏主机设计基于 Voodoo 技术的图形芯片。从 1997 年 3 月份开始，3Dfx 就着手进行这项工作，并为此投入了大量人力物力，世嘉的突然决定使他们蒙受了 2 亿美元的经济损失。3Dfx 的首席执行官 Greg Ballard 说：“我们按合同履行自己的全部义务，但世嘉却毫无理由地终止了我们之间的合同。这是明显的违约行为。”这一消息传出后，3Dfx 的股票价格有轻微下跌。

“女性 Quake 比赛”冠军产生

沸沸扬扬的“女性 Quake 比赛”终于落幕，Kornelia Takacs 击败了包括“Killcreek” Stevie Case 在内的众多好手，赢得了冠军。她获得的奖品是一台电脑和由 id 的 JohnCarmack 签名的黑腰带。

关于《暗黑破坏神》的两则消息

Sierra 旗下的 Synergistic 小组正在使用《暗黑破坏神》的源代码制作《暗黑破坏神》的扩展任务盘《地狱之火》，这是唯一一个经 Blizzard 授权制作的《暗黑破坏神》附加产品。曾经是 DIABLO 爪牙的 Na－krul 因为想要背叛他的主子，被暗黑破坏神分配到了边远的地方，当他终于逃出牢笼，满怀怨恨地回来报仇时，却发现暗黑破坏神已经死了。他那邪恶的本性使他继承了他原来主人的遗志，继续作恶。这一次，你要面对一个更加暴躁，更加凶残的对手。《地狱之火》为你带来了全新的八层地宫、二十种新的怪物、二十种新的武器、三十种新的魔法装备和包括散射火球、电墙、时空传送在内的五种新魔法。对了，还有一位新的主人公——僧侣，可以供你挑选，他具有与另外三位主人公完全不同的特点。可惜这所有的改进都是针对单人游戏模式的，在多人则方面没有如何变化。《地狱之火》将由 Sierra 在十一月发行，需要有原来的《暗黑破坏神》光盘才能玩。

Blizzard 终于透露了还处在设想阶段的《暗黑破坏神Ⅱ》的一些消息。游戏中将有五位全新的主人公，全新的任务和物品，以及加强了的战斗系统。游戏空间大大增加了，总共有四座城以及周围的大片蛮荒地区供你探险，每座城中还有若干个地下城和密道、山洞什么的。在多人游戏方面也将会有重大改进，而且预计会允许更多的玩家参与。面对严重威胁《暗黑破坏神》的黑客及密技，制作小组表示已准备着手解决，二代会在最大程度上杜绝这些现象。这款游戏预计会在 98 年下半年面市。

十款 3Dfx 游戏

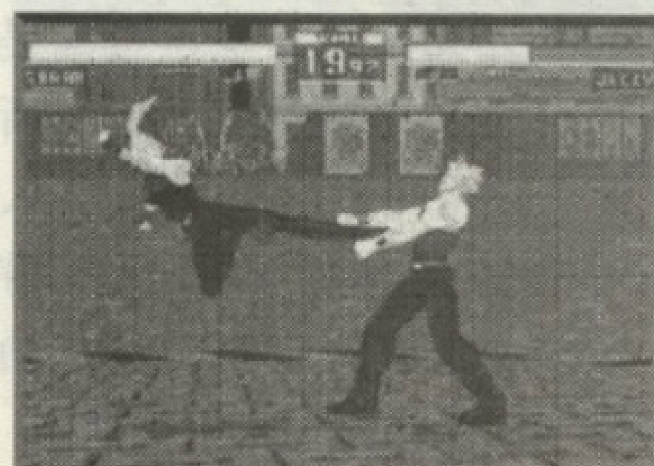
EA 最近将发行十款为 3Dfx 3D 加速卡制作的游戏，其中七款是在硬件上支持 3Dfx 的。它们是：《篮球 98》、《极品飞车Ⅱ特别版》、《冰球 98》、《银河飞将Ⅴ——预言》、《足球 98——法兰西之路》、《核打击》、《长弓直升机Ⅱ》。另有三款是通过 Direct3D 来支持 3Dfx 的，它们是：《美式橄榄球 98》、《摩托英豪》及 Anderetti Racing。



SEGA铁拳全力出击PC

北京 李婧

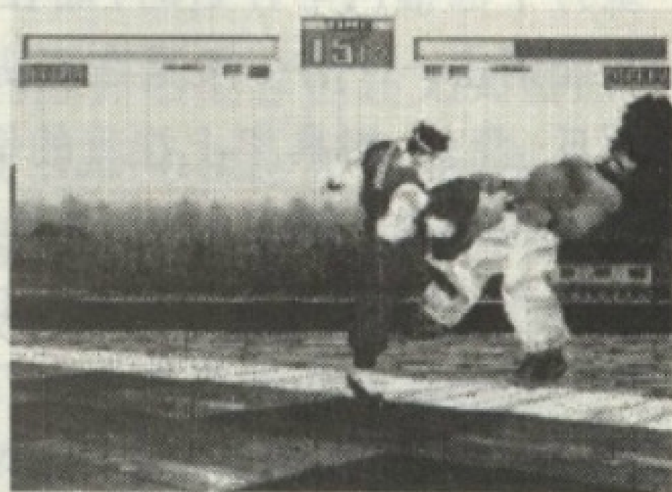
但凡近两年去过北京、上海两地的中高档游艺厅的人，无论是成年人还是孩子，都不会淡忘SEGA的游戏，即便是玩不起或是没有勇气一试也会在游戏机前驻足观瞧一会儿。确实，SEGA的游戏有着一种非同一般的魅力，记得笔者在前门第一次见到《VR战士Ⅱ》和《梦游美国》时的感觉简直是无法用言语来形容的。后来，这些重量级的作品几乎全部被搬上了SEGA土星，而且在SEGA的这部游戏机上更多的是各类街机游戏的移植版和那些似乎只属于游戏机的精美之作，眼看着PC机上的一部部大作使劲往游戏机上搬，《命令与征服》、《魔兽争霸Ⅱ》、《古墓丽影》……可游戏机却根本不领这个情，只"还给"PC寥寥无几的花边作品，原因只有一句话："PC机能太差！"随着WINDOWS 95和Direct X的推出以及奔腾芯片的普及，SEGA终于宣布加盟电脑游戏的制作，其主要精力就是放在制作驰名作品的PC版。在打消了推出专用3D加速卡的念头后，SEGA拿出自己在街机上长胜不衰的两部名作的PC版——《VR战士REMIX》和《梦游美国》。在惊喜和兴奋之余，大家感到有些失望。抛开对硬件的过高要求不谈，游戏各方面的移植度与游戏机相比真是大相径庭，而且刚出道PC的SEGA制作的游戏居然不能连线对战……直到近期推出的《VR特警》、《飞龙骑士》、《SEGA拉力》等作品上才有了长足的进步，而这对于苛刻的PC玩家来说是永远不会满足的。



近几个月，由于土星在3D机能上的先天不足，又无甚名作顶梁，而Playstation在发行了《最终幻想Ⅶ》后一直春风得意，使得土星在与Playstation的竞争中渐渐败下阵来。因此，SEGA在发售她的下一代主机之前，准备全力拓展PC游戏市场，使SEGA在电脑玩家心中能够"先入为主"。SEGA此次的行动是空前的，让我们来看看SEGA又给PC带来了什么？

VR战士Ⅱ

在本届的E3大展上，SEGA公开了已经进入后期制作阶段的PC版《VR战士Ⅱ》，这对千百万PC玩家来说真是天大的喜讯。笔者个人一向认为《VR战士》系列是迄今为止地球人做得最好的3D格斗游戏。3D格斗游戏除了外表之外更重要的是内涵，《VR战士》系列在一拳一脚、一招一势的设计上就足以轻视所有的同类游戏，究其渊源是真正出于各种武术流派的一招一势，效果自然非同一般。街机版的《VR战士Ⅱ》是原创于SEGA的Model 2底板，这种主板有一秒钟即时演算处理30万个多边形的能力，PC版的移植情况恐怕是大家最关心的问题。

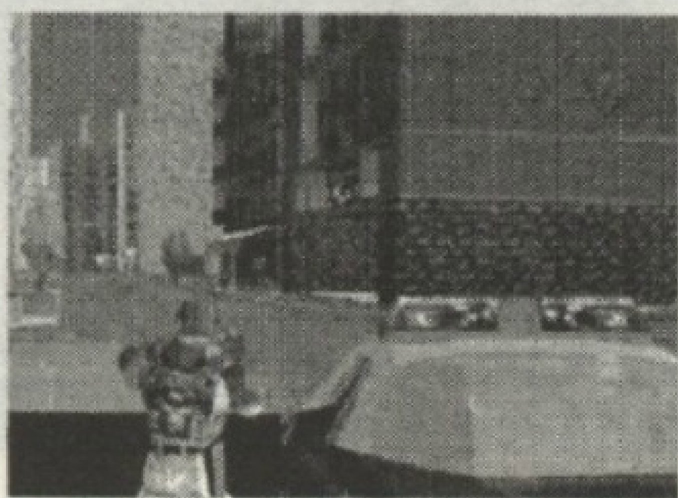


PC版的《VR战士Ⅱ》是基于3DFX VOODOO芯片进行开发的，游戏上市时大概会和3DFX卡进行捆绑销售。3DFX卡是时下最流行的3D图形卡，它有每秒60至70万多边形的不俗表现力，还可对多边形进行多种材质的贴图并加以雾化、光滑、透明、旋转、放缩等高级处理，再加上Pentium MMX的强大能力和PC机的高速总线，《VR战士Ⅱ》PC版的移植水平应在"土星"之上。顺便提一句，SEGA曾一度计划使用3DFX卡的VOODOO芯片来负责做其下一代主机的3D主处理。从开发画面上来看，PC的《VR战士Ⅱ》已到达了一个前所未有的境界，看起来攒些银子下来是当务之急的。游戏将由SEGA的AM2研究小组亲自操刀进行移植，《VR战士Ⅱ》将于今年秋季发售，让我们静心等待吧！



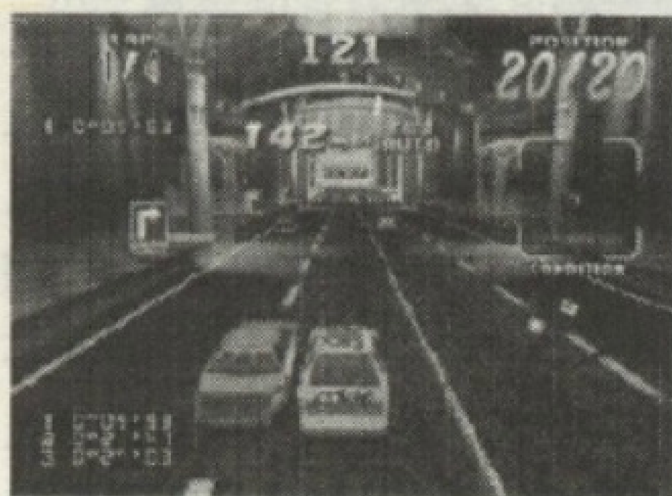
VR 特警 Ⅱ

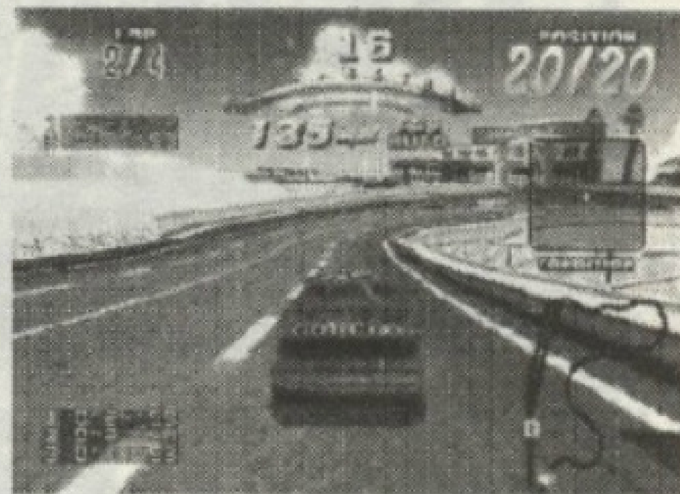
继在 WINDOWS 95 下成功移植了《VR 特警》(Virtua COP)后,SEGA 决定把其续作搬上 PC。《VR 特警Ⅱ》在游戏画面上比起前作来有了质的飞跃,就如同从《VR 战士》到《VR 战士Ⅱ》的飞跃一样。记得《VR 特警》当初只需在奔 120 上就可在 640×480 的 256 色模式跑的很顺畅,可如今《VR 特警Ⅱ》所要处理的东西几乎是前作的一倍,在一代中你除了用枪射击敌人外充其量也就是打个油桶汽车什么的,而在二代里差不多所有的近景都能射击——有一关是在厨房里进行的枪战,桌上放的西瓜、菠萝、厨具架上挂着的锅都能挨上两枪,敌人比前作当然也多了很多,所以其计算量是可想而知的。SEGA 土星在移植该作品的街机版时为了使游戏运行顺畅不得不在清晰度和颜色数上大打折扣,而 PC 版的《VR 特警Ⅱ》可是真正的 640×480 真彩版,可以说这是效果最好的移植版了。因日本的 SEGA 公司与外界的说法不太一样,因此现在该游戏的硬件要求有两种说法,日本的 SEGA 公司宣称游戏只需 MMX 芯片和一块硬件支持 Direct 3D 的显示卡(如 MGA MYSTIQUE)就足够了;还有一种说法是游戏需要 3DFX 加速卡的支持才能运行,不管怎样,我们将在发行 PC 版《VR 战士Ⅱ》之后见到这款同样是由 AM2 亲自开发的射击名作。



梦游美国特别版

《梦游美国》是 SEGA 的赛车游戏中最有魔力的作品,它是 SEGA 于 1993 年在 Model 2 底板上开发的第一个多边形即时演算型的赛车游戏,在当时它那无与伦比效果和高贵的身价可称得上是最酷的赛车游戏了。事过境迁,当其它更酷的游戏迎头赶上,在 SEGA 对其基于 Model 2 底板游戏进行的几次降价中,唯有《梦游美国》的街机版非但一分钱不降还稳中有升,这足以说明游戏受欢迎的程度。由于该游戏在 SEGA 土星上的第一版移植品质量低劣,SEGA 今年又在土星上发行了《梦游美国巡回版》,除了改善了所有应该改善的东西之外,还增加了新的赛道和赛车,这和 SEGA 决定在 PC 再发行一版《梦游美国》的原因应该是一样的。具体 PC 机上的新版《梦游美国》是否就是 SEGA 土星上的《梦游美国巡回版》现在还不得而知,但在新发行的版本中会加入 8 人联线对战和 Modem 对战等功能并且将采用 MMX 技术。SEGA 现在还没有公布具体的发行日期,不过等到发行的时候你我手中原来的那版《梦游美国》就该进"回收站"了。



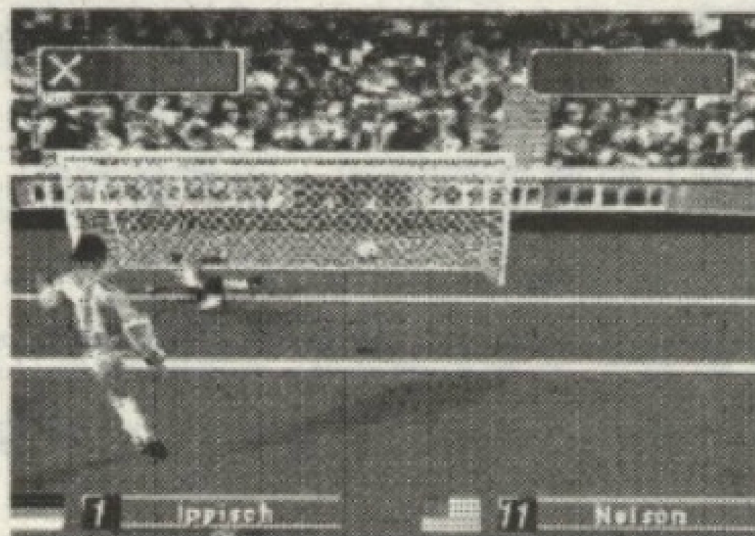


东京番外地

笔者在看到这条消息时简直不敢相信自己的眼睛,但这的的确确是真的。在本届的 E3 大展上 SEGA 就公布了一些 PC 版《东京番外地》的开发画面,估计大家都听说了这个游戏的土星版在经过艰难的开发试验后终于因机能所限而大打折扣,那么 PC 版的情况如何呢? SEGA 公司及其开发小组对此问题的回答是:PC 版的《东京番外地》将再现街机的原貌。游戏是基于 MMX CPU 和 3DFX 卡(是不是 3DFX 还无定论,也有可能是 NEC 的 POWER VR 等)进行移植的,效果当然是土星所不能比的,看来买一块 3D 卡是必须的事情了,这款"人气大作"移植 PC 表明了 SEGA 进军电脑游戏的决心。游戏目前还尚无发行日期,笔者会紧紧盯着它的任何动向,到时大家在 PC 上又要有一番热斗了。

SEGA WORLD WIDE SOCCER '97

这是 SEGA SPORTS 最拿得出手的一款足球游戏,其街机版有着非常好的口碑。游戏有着一流的操纵感和画面,其最大的一个特色是你可在球场上分出谁是谁,巴乔的小辫,隆巴多的秃顶都可以看得非常清楚,而且游戏中会有天气的变化。虽然游戏在可选的球队上来说是少了一些(街机版吗!),但它有着一种特有的风格和效果,清新明快的 3D 画面,逼真的现场气氛 ...... 总之,这是一部非常值得一玩的足球游戏。从游戏的移植画面上我们不难看出这款游戏的效果非常不俗,游戏将于今年秋季上市,喜欢足球游戏的玩家别忘了试试这款 SEGA 的名作



——SEGA WORLD WIDE SOCCER '97。

飞龙骑士Ⅱ

《飞龙骑士Ⅱ》大概是目前SEGA基于普通的奔芯片推出的最优秀的作品了，其640×480真彩模式下效果足以使只玩过土星版的玩家瞠目结舌。现在，EGA正在紧锣密鼓的开发《飞龙骑士Ⅱ》的PC版。据日的SEGA公司称，由于其一代作品移植的非常成功，发小组在制作《飞龙骑》中积累了非常宝贵的经验，因此该游戏的二代只需一块MMX CPU和一块硬件支持Direct 3D的SVGA显示卡就齐活了。游戏大约要到年底或明年年初才会上市，想必那时MMX CPU已经是基本配置了。看来，好游戏到底还是好游戏，让我们拭目以待吧！

《电脑战机 POWER VR》和《樱花大战 PC》

这是两款现在已经发售了的作品，已经不是什么新东西了，因此笔者把它们放在一起介绍。在SEGA推出《电脑战机MMX》后立即引起了轰动，为此SEGA已在INTERNET上建立了HEAT.NET来供世界各地朋友切磋SEGA的格斗游戏。由于《电脑战机MMX》在AMD K6和Cyrix M2上的兼容问题，也为了更出色的运行游戏，SEGA日前推出了基于NEC POWER VR卡的《电脑战机POWER VR》，使得游戏在画面质量和运行速度上都有了不小的飞跃。





《樱花大战》在日本可谓是红透了半边天，一时间有关《樱花大战》的各类产品蜂拥而来，SEGA当然是不会忘了电脑的，这款PC版的《樱花大战》名为《帝国华击团电幕俱乐部 樱花大战》，喜好《樱花大战》的朋友可别错过了。

另外还有3部作品已经开始制作但还无大概的发售日期，它们是：Enemy Zero、Sonic3D Blast和Formula Karts。从SEGA这些将要在PC上移植的作品来看，我们不难估计这对电脑游戏将是个很大的冲击。不过，只有这样才能迫使PC的游戏厂商们推出更好的游戏来，而最终受益的是你我这样的PC游戏迷，让我们共同期待着更优秀的游戏的到来吧！

(上接99页)

《炸弹人》(Saturn Bomberman)——Sega

《恐高症》(Acrophobia)——Berkeley

最佳展台(Best Booth)

索尼(Sony)

提名奖：

Activision

Eidos

Electronic Arts (EA Sports, Bullfrog, Origin, Jane's)

最佳组合(Best Party)

Eidos

提名奖：

SegaSoft's HEAT

Activision's Apocalypse

SouthPeak Interactive

特别奖(Special Commendations)

最佳图像奖(Most Impressive Graphics)：

《雷神之槌Ⅱ》(Quake Ⅱ)——Activision/id &

《半死不活》(Half - Life)——Sierra/Valve

最佳音效奖(Most Impressive Sound)：

《银翼杀手》(Blade Runner)——Westwood

最佳合成奖(Best Promo Piece)

《银翼杀手》(Blade Runner)——Westwood Studio

最佳展台模特儿奖(Best Use of Models at Booth)

Eidos

最佳游戏主角奖(Best Lead Character)

Lara Croft：《古墓丽影Ⅱ》(Tomb Raider Ⅱ)的主角——Eidos

最佳真人演员奖(Best Lead - Real Actor)：

《布鲁斯·威利斯》(Bruce Willis)在Apocalypse中——Activision

空缺奖项：

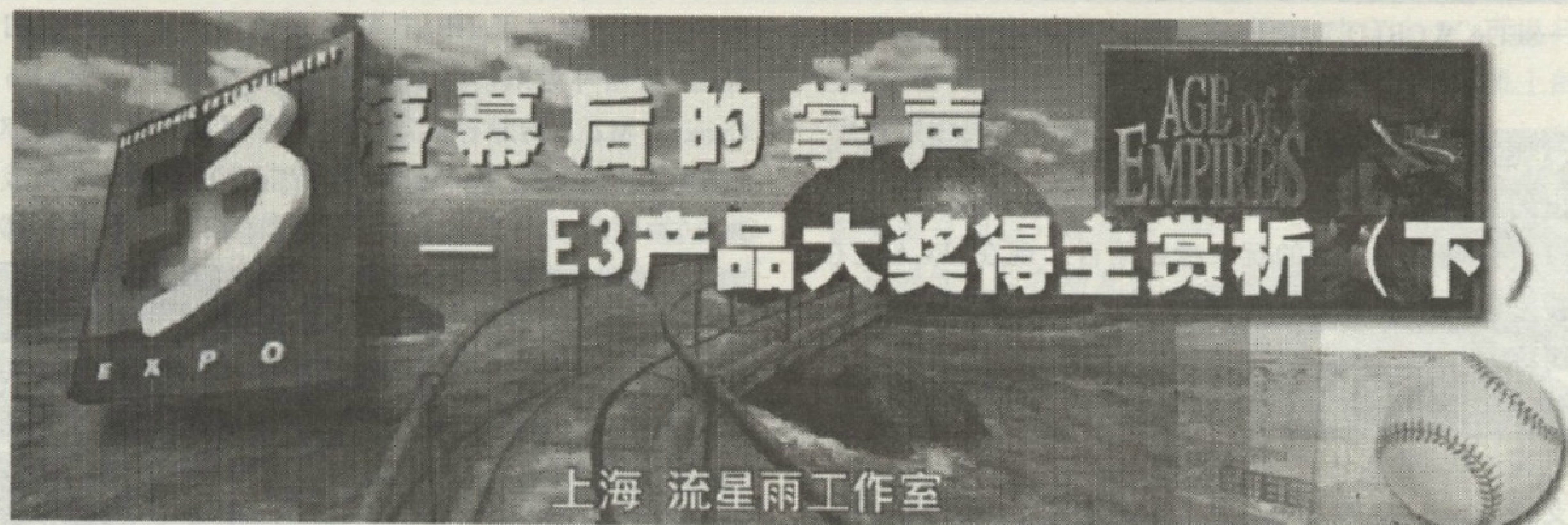
Most Outrageous Marketing Technique

Best Tag - line

Best FMV Cast of Characters

Best Tschotchky

Best Lead——Animated



落幕后的掌声
——E3产品大奖得主赏析（下）

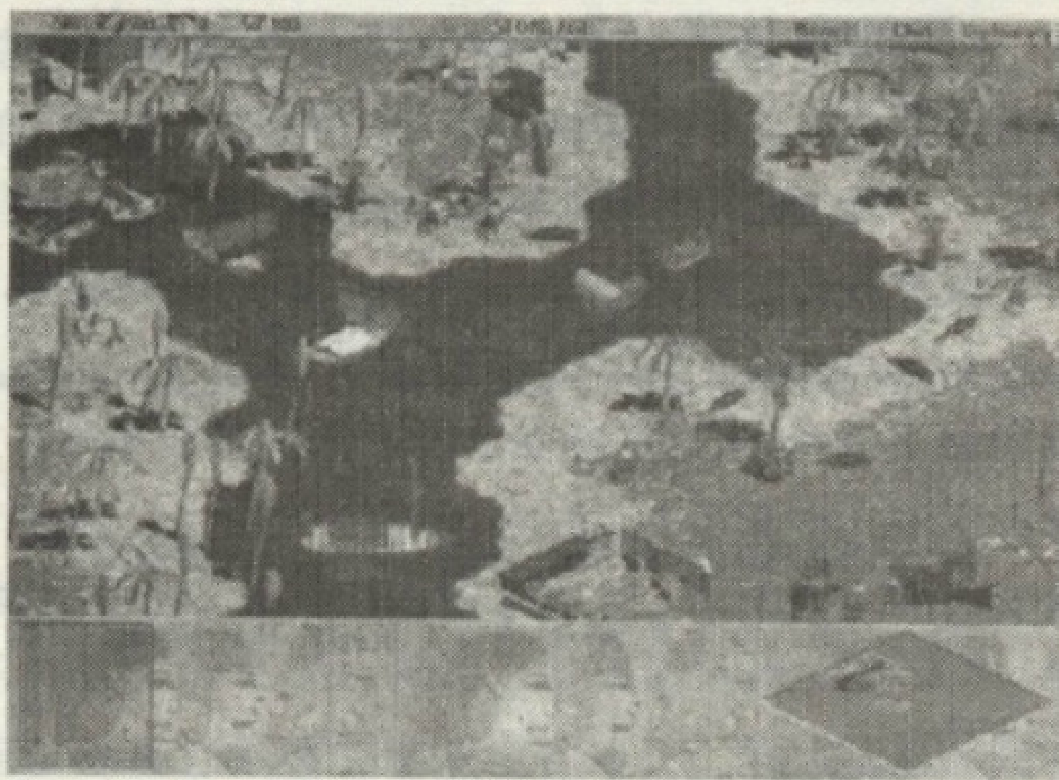
上海 流星雨工作室

最佳即时策略游戏（Best Real－Time Strategy）

大奖得主：《帝国时代》（Age of Empires）——Microsoft/Ensemble

在击败了《黑暗王朝》（Dark Reign）与《星际争霸》（Starcraft）这两个被炒得炙手可热的即时战略大作后，《帝国时代》试图开创即时战略游戏历史新篇章的雄心已经是路人皆知了。对于这样的一个来自系统软件霸主Microsoft的不速之客，相信这个奖项也是名至实归了。

《帝国时代》究竟是怎样的呢？想像一下一个介于《文明Ⅱ》（Civilization Ⅱ）与《魔兽争霸Ⅱ》（Warcraft Ⅱ）的游戏吧，这样你就会对它有了一个正确的感性认识。《帝国时代》的时间跨度从公元前8000年直到公元1000年（也就是从石器时代到铁器时代）。你一开始只是一个小小部落的首领，你要寻找食物、打猎、拾柴，当然还有



保护部落的安全。当你在村庄中建立起新的建筑后，你就能够将其升级，这样你也就能从一个时代进化到下一个时代。这样不仅所有的建筑都能得到能力上的提升，你的人民也可以同样地进一步开化——只不过你还需要付出额外的代价（如修建马房以使骑兵升级）。当你进化到铜器时代后，你就会发现《帝国时代》的真正魅力了。游戏中拥有众多的部队单位以及建筑，如果还嫌不够，那包括希腊、波斯、埃及、商、亚述、巴比伦在内的十个不同种族、国家以及他们拥有各自不同的角色单位又将这个庞大的体系扩大了十倍。外交系统则允许你与你的对手们建立同盟、交换技术、收送贡物，当然如果你不喜欢你的邻居，你还可以让你的僧侣把他们的部队感化到你的阵营中来。

游戏的画面十分的精细，这一点在其细节上的表现尤为突出。在游戏中我们可以在野外看到众多的野生生物：狮子、鳄鱼、野马、大象、瞪羚以及飞鸟，而且它们也会与你发生互动关系。如果你不注意，成群的狮子就会吞食你的人民。当然再没有比看着它们吃掉你的对手而令人愉快的事情了。瞪羚则喜欢待在平原上，如果你的人过于接近的话，它们就会跑开。出色的画面还保证了人物角色在细节上的表现。你可以看到僧侣在唱圣歌时挥舞着他们的双臂、投石器在发射一瞬间产生的后座力现象。每一种建筑也都因此而十分容易被区分。游戏中还包括了陆上单位与海上单位。游戏中战斗单位的平衡也做得十分出色，投石器拥有强大的火力，但在近距离作战时就易受伤害。象骑兵拥有难以置信的生命点并能够同时攻击数人，但他的速度却慢的可以，同时它还会误伤友军。

另一个使得我们大为赞赏的就是它具有多种胜利的可能性。你可以通过最通常的军事方式获得胜利，然而胜利的方式不仅如此。如果你能将所有的废墟（Ruins：它们散布在整个地图之上）掌握在你的控制之下，并将其保持2000年不被对手夺去，那你也就获得了胜利。或者你建造出最高级的世界奇迹并同样保持2000年不被对手摧毁，那你也可以获得胜利。

总之，《帝国时代》是一个拥有我们所见过的最酷的玩法与内涵的策略游戏；多样的玩法是促使你玩下去的动力之所在；强大的地图编辑器在八人连线对战时应该是十分有用的一个功能；出色的声光效果与庞大的设定体系更是令人赞不绝口。所有的这些恐怕也正是它能够勇夺此奖的原因之所在吧。

其他提名游戏：

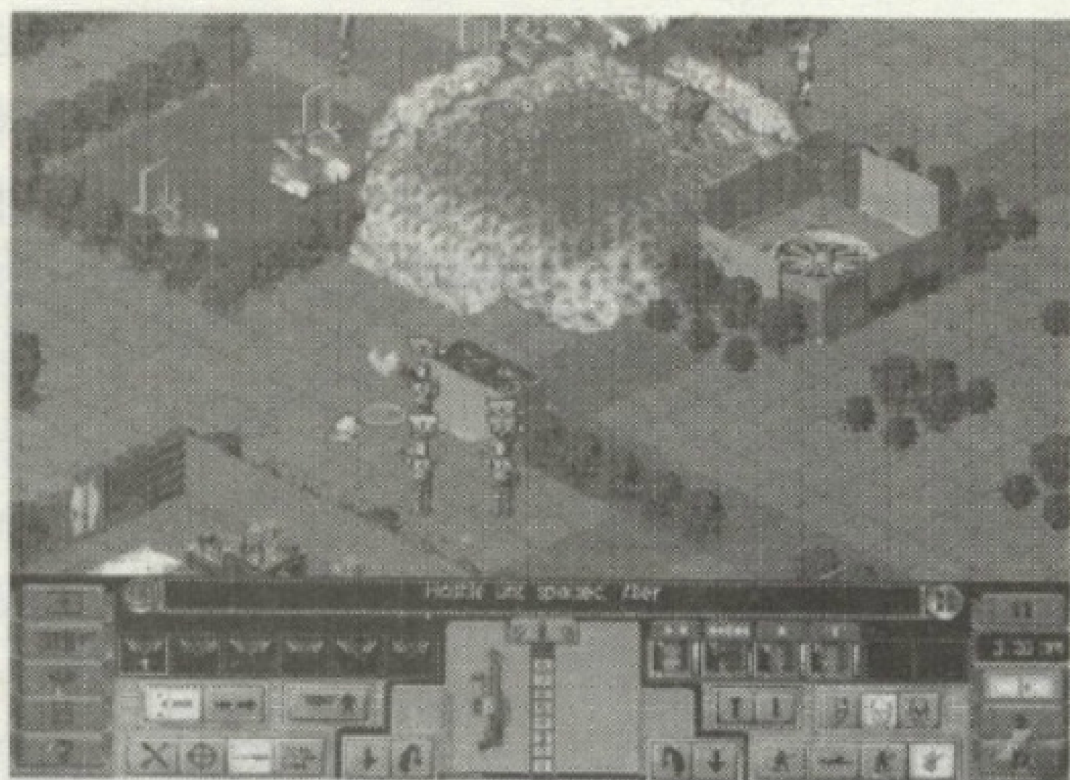
《横扫千军》(Total Annihilation)——GT Interactive/Cave Dog
《黑暗王朝》(Dark Reign)——Activision
《星际争霸》(Starcraft)——Blizzard

最佳回合制策略游戏(Best Turn Based Strategy)

大奖得主:《幽浮Ⅲ——启示录》(X-Com: Apocalypse)——Microprose

在这次的E3展上,《幽浮Ⅲ》最大的功绩并不在于它得到了最佳回合制游戏的称号,而在于它证明回合制有时甚至要比即时战略游戏更有趣、更具可玩性。这个成就在如今这个即时战略游戏泛滥的年代毫无疑问是一个伟大的成就。

《幽浮Ⅲ》的剧情发生在2084年的地球,由于污染等多种严重问题而使地球上所有的人都搬进了一个名为“MegaPrime”的能够自给自足的理想超级大都市。然而两次失败的外星人又再一次地降临了,它们利用次元传送门逐步入侵,并将政府、司法以及商业界的要人洗脑,渗透破坏人类这个最后的基地。而如今只有X-COM才能够阻止它们。



在某些方面《幽浮Ⅲ》与其前作有了很大的区别,首先就是意料中的高解析画面。每种单位都被重新绘制(可不象Ⅱ代《深海出击》(Terror from the Deep)那样只是将I代的图形剪贴一下而已),从而使得游戏画面看起来更加舒服。其次——也是最主要的——就是《幽浮Ⅲ》使得战斗中的变数加倍地出现在我们的面前。一个房间接着一个房间的消灭战使得城市巷战变得更加复杂。沿袭自前作的飞碟拦截战也会有更多的细节,现在X-COM的飞船将在拥挤的都市上空追逐敌人。如果射偏了,说不定就会炸毁一座摩天大楼,而碰巧那栋摩天楼正好是重要武器开发公司的话,那你也就不必奢望能很快拿到新开发的武器了。虽然警察是站在你这边的,但一旦他们被外星人洗过脑后,你也就不得不在他们干掉你之前先摆平他们。任务则趋向于多样化:有时只是单纯地消灭外星人,有时则必须监视那些有可能被洗脑的要人们。战斗有了更大的规模,四十人的小分队、改头换面更具威力的武器以及十六种全新的外星人使得整个战斗将更为刺激。

当你首先调查一连串诸如被外星人控制的企业总裁之类的神秘事件,然后与从次元传送门而来的大批外星战舰来一场空前激烈的大决战,最后通过次元传送门直捣外星人的母星后,你就会知道《幽浮Ⅲ》不仅仅是一个象《深海出击》那样的一个灌水的资料片而已。如今这个已经证明了回合制魅力的超级大作正静静地躺在货架上等待着它下一个奖杯呢!

其他提名游戏:
《装甲元帅Ⅱ》(Panzer General Ⅱ)——SSI
《守护者——正义的代言人》(Guardians: Agents of Justice)——Microprose
《铁血联盟Ⅱ》(Jagged Alliance Ⅱ)——Sir-Tech
《战神Ⅲ》(Warlords Ⅲ)——Red Orb

最佳战斗模拟游戏(Best Combat Sim)

大奖得主:《长弓阿帕奇Ⅱ(AH-64D Longbow Ⅱ)》——Jane's

在将直升机模拟游戏从简单的射击游戏地位一举提高到了全世界最优秀的飞行模拟游戏后,《长弓阿帕奇Ⅱ》顺手将这次评选的最佳战斗模拟游戏的桂冠放进了自己的纪念柜中。这也仅仅是它日后赫赫战功中较不起眼的一个了。

在支援了3Dfx以及Direct3D加速卡后,整个游戏的画面较之其前作足足精致了四倍。在经过完美地构架与贴图后,《长弓阿帕奇Ⅱ》中每一座山脉、每一条河流都被清晰地描绘出来。除了地形,飞机本身的模型也得到了前所未见过的精细制作。透过透明的驾驶舱,玩家能清楚地看到飞行员及其副手,而副手的头也会随着30



毫米机枪的扫射而左右转动。如果地面防空武器发射时天气状况不佳,那它造成的硝烟还会停留在地平线上长久不散。图形提升的另一体现则在于夜间战斗。《长弓阿帕奇Ⅱ》充分运用了其神奇的光源光影。而使得你能在黑夜中清楚地看到一枚怒啸而去的地狱火导弹以一道

美丽的弧线瞬间消失夜空之中，随之而来的就是那把黑夜变成白天的爆炸与火光。

游戏中另一个大改变就是游戏的战役。动态战役系统（Dynamic Campaign）使得你现在执行的任务不但会对下一个任务产生影响，还会对整个战役产生改变，这样游戏的耐玩性也就大大增加了。由于在《长弓阿帕奇Ⅱ》中玩家不仅能驾驶 AH－64D 与 AH－64A 长弓攻击战斗直升机外，还能驾驶 OH－58 Kiowa 侦察直升机以及 UH－60 黑鹰运输直升机。从这些机种的名字中就可以想见游戏任务目标的多元化了，补给、侦察、深层打击、救援可谓是应有尽有。这也就使得它比前作中那单调的地面攻击任务要有趣的多了。

前作中最令人不能忍受的就在于不支援连线对战。这一次《长弓攻击战斗直升机Ⅱ》除了支持两人直接连线、两人数据机连线、八人 IPX 连线外，对 TCP/IP 的支持还使得在不同任务中担任不同战术角色协同作战成为了可能。再加上完备的互动式语音教程、详细的机种资料以及其他丰富的周边资料，《长弓攻击战斗直升机Ⅱ》即使想不成为最好的飞行模拟游戏恐怕也难了。

其他提名游戏：

《F－15 战斗机》(F－15)——Jane's

《F22 猛禽式战斗机》(if22 Raptor)——Interactive Magic

《捍卫雄鹰 4.0》(Falcon 4.0)——Microprose

《王牌军刀》(Saber Ace)——Virgin Interactive

《重装机甲》(Heavy Gear)——Activision

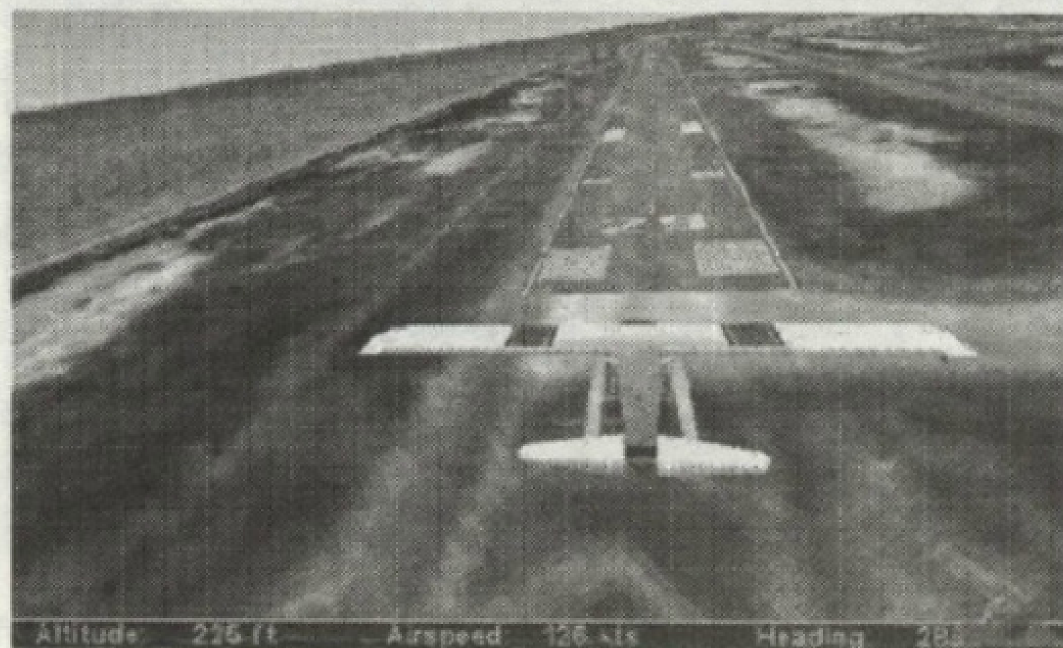
最佳非战斗模拟游戏(Best Non－Combat Sim)

大奖得主：《无限飞行Ⅱ》(Flight Unlimited Ⅱ)——Eidos/Looking Glass

在众多的战斗机、直升机模拟游戏中，《无限飞行》这个民航模拟飞行游戏的出现似乎就是一个异数。毫无战斗乐趣可言的它竟然能够让无数的飞行员为了一个简单的往返飞行而乐此不彼。如今《无限飞行Ⅱ》的出现不仅证明了它已经超越了其前作，还以夺得最佳非战斗模拟游戏大奖的行动向整个飞行模拟界吹响了进攻的号角。如果你对它的表现还不甚理解的话，那你就不妨看下去吧。

最令我们感到诧异与惊奇的就是《无限飞行Ⅱ》中那完美的图形了。从早期的 Beta 测试版中我们就可以看出这个游戏的画面已经可以与任何一个飞行模拟相比并且超越它们。你甚至可以看到停留在飞机玻璃窗外的点点雨痕。在 4 万英尺的高空你可以看到犹如照片般真实的地形，太平洋就象一个无边无际的大湖展开在你的下方，而当你俯冲到 50 英尺的超低空时，绿色草坪则似乎正在散发着青青的幽香。任何超过 10 层以上的建筑都由真正的 3D 模组构成。同时由于游戏中的地形都是取自于卫星拍摄的照片而制作的，因此游戏中的地形可是前所未有过的真实。游戏还可以同时处理以你飞机为中心、一万平方英里以内的一切事物。这样即使在飞过金门大桥时你还能够看到远处的淡淡城市。新的贴图技术看来更是如此的出色，一切就如同你在现实生活中看到的那样。而不象在其它的游戏中那样随着距离的接近而突然出现、或是随着距离的增大而突然消失。游戏中的飞行世界也是如此的真实，每天你都可以看到不停起飞往来的私人、商用飞机；轮船航行在海面之上；战斗机则在进行着自己的演习。为了如此逼真地模拟出在现实环境中永不孤独的空中交通，游戏的制作者在游戏中制作了超过 450 架的飞机来“麻烦”你。

除了完美的画面外，游戏更加入了一个全新的即时空中交通管理系统来管理包括新增的机种，包括 P－51D 野马、1948 海狸水上飞机以及吹剑等在内的由你驾驶的飞机。如果你想在一个雾夜或是在暴风雨中飞行，不用担心，《无限飞行Ⅱ》提供了众多在现实民用飞机中常用的一些设备来使得你能够在恶劣的情况下掌握一切。收音机也非一个摆设，你必须经常要根据数码语音所担任的指挥台指挥所说的来做，并从中获得诸如天



气、风速、其他飞机的位置以及着陆程序等重要的信息。你同时还能对游戏中飞机的任何一个部分进行调整，相信这一定会让一个真正的飞行员也嫉妒你的。

在我们看来，多变的飞行状况、精美的地形无疑使得整个飞行过程即使没有丝毫的战斗也是乐趣无穷。而这也正是它能够坐上最佳非战斗模拟游戏宝座唯一的、也是最重要的原因了吧。

其他提名游戏：

《上帝也疯狂Ⅲ》(Populous Ⅲ)——Bullfrog

《模拟飞行 98》(Flight Simulator 98)——Microsoft

《模拟城市 3000》(Sim City 3000)——Maxis

最佳体育运动游戏(Best Sports)

大奖得主：《微软 3D 棒球》(Microsoft Baseball 3D)——Microsoft/WizBang!

系统软件霸主 Microsoft 进军游戏界的雄心在这次

的 E3 展上可以说是得到了充分的暴露，在夺走了最佳即时战略游戏的大奖后，又一个奖杯也被它捧了回去。而这次的功臣——《微软棒球 3D》的种种优秀之处也的确说明了这个大奖的名至实归了。



作为第一个只支援 3D 加速卡的游戏(看清楚了，是“只支援”)，逼真的动作捕捉技术与 16 位色精美细致的画面，使得《微软棒球 3D》的整个游戏过程就犹如一次丰富的视觉享受。一旦走进打手区，你就会对你看到的一切惊奇万分。《微软棒球 3D》并不需要你为了是否对迎面飞来的快球进行短打而伤脑筋。它所要提供的是棒球场上最漂亮的、最令人兴奋的击打经验。在通过 3D 加速卡将你机器的机能提升到最高极限后，《微软棒球 3D》将为你带来从未见过的丰富、精美的游戏环境(事实上如果没有 3D 加速卡，你根本就不可能进入它的世界)。出色的硬件支持使得游戏的画面切换能够达到 25 帧每秒。这也就使得游戏能够提供快速平滑的动作与画面表现。所以能够在《微软棒球 3D》中看到球员的动作超过了 500 种，从挥棒奋击到分指快球、从飞身上垒到外野接球，一切现实中你看得到的动作几乎每个都能在《微软棒球 3D》中找到。在 30 个塑造逼真的大联盟球场中你可以选择任意的摄像角度观看比赛。觉得裁判不公？那包括“跟球视角”在内的完备的回放系统能够让你看清之前发生的一切。由于游戏得到了美国职棒大联盟以及职业大联盟球员协会的授权，所以大联盟中所有现实中的球员、球队以及球场都百分之百地重现在游戏之中。 从而使得与你心爱的球员、球队同场竞技不再是一个梦而已。出色的人工智能引擎则保证了在球场与你对抗的都是那些聪明、狡猾并极具攻击性的大联盟球员。此外这个引擎还能让电脑在对玩者与自己的行为做一个综合性的评定再决定其下一步的行动。还觉得不够？那么同时还支援微软推出的力量回馈手柄并能在 Internet Gaming Zone 进行多人对战，相信会令最苛刻的玩家也赞叹不已。

当你在《微软棒球 3D》的世界中将享受着将对手最后一人三振出局的快感、人群欢呼的喧闹、随着全垒打而兴奋异常的解说员以及逼真的大联盟球员与球场时，你一定也会对它能够得到这么多专家级的肯定与推荐而信服不已的。

其他提名游戏：
《世界足球 98》(World Wide Soccer 98)——Sega
《劲打 98》(Powerplay 98)——Virgin Interactive
《名流高尔夫球大师版》(Links LS 98)——Access

最佳赛车游戏(Best Racing)

大奖得主：《疯狂大车拼Ⅳ (Test Drive Ⅳ)》——Accolade

在今年的 E3 展上，赛车游戏似乎已经成为了一种极受欢迎的游戏类型，而冲在最前面的恐怕就是《疯狂大车拼Ⅳ》了。在继承了疯狂大车拼家族的优良传统并采用了 640×480 的高解析度以及 65535 色的画面，使得《疯狂大车拼Ⅳ》的表现十分出色。它具有令人难以置信的精美车辆以及疾驰时飞扬的灰尘排烟。赛车包括 1969 年的 Camaro、1970 年的 Chevelle、1967 年的 Pontiac GTO、Shelby Cobra、1998 年的 Dodge Viper GTS、Dodge Challenger、Dodge Charger、Plymouth Cuda 426、Plymouth GTX、TVR 12-7、TVR Cerbera、以及 1995 年的 Nissan 300ZX。而赛道则包括了美国的旧金山、日本的京都、德国的慕尼黑等地。由于这个同时还将出现在 Playstation 上的赛车游戏的资料非常有限，所以我们也只能就此打住了。相信大家的眼睛是雪亮的，等到这个游戏真正推出时我们肯定会知道它为何能技压群芳了！



其他提名游戏：
《赛车 98》(Andretti Racing '98)——EA Sports
《F/Zero 64》——Nintendo
《一级方程式赛车》(F1 Racing Simulation)——UbiSoft
《一级方程式 97》(Formula 1 97)——Psygnosis

最佳益智游戏(Best Puzzle/Trivia)

大奖得主：《你不认识杰克——电视篇》(You Don't Know Jack: TV)——Berkeley

其他提名游戏：
《俄罗斯方块世界》(Tetrisphere)——3Nintendo(下转 95页)



摩托英豪综合症

症状一:节奏性摇晃症

轻者当游戏中摩托拐弯时,头会跟着轻微的左右晃动;重者整个身体也跟着摇晃,好象自己坐的椅子就是摩托一样!

症状二:指关节麻痹症

手型僵硬,手指略有酸痛,甚者指尖磨出水泡,是长时间不间断玩《摩托英豪》的典型症状,尤以键盘操作者发病居多。

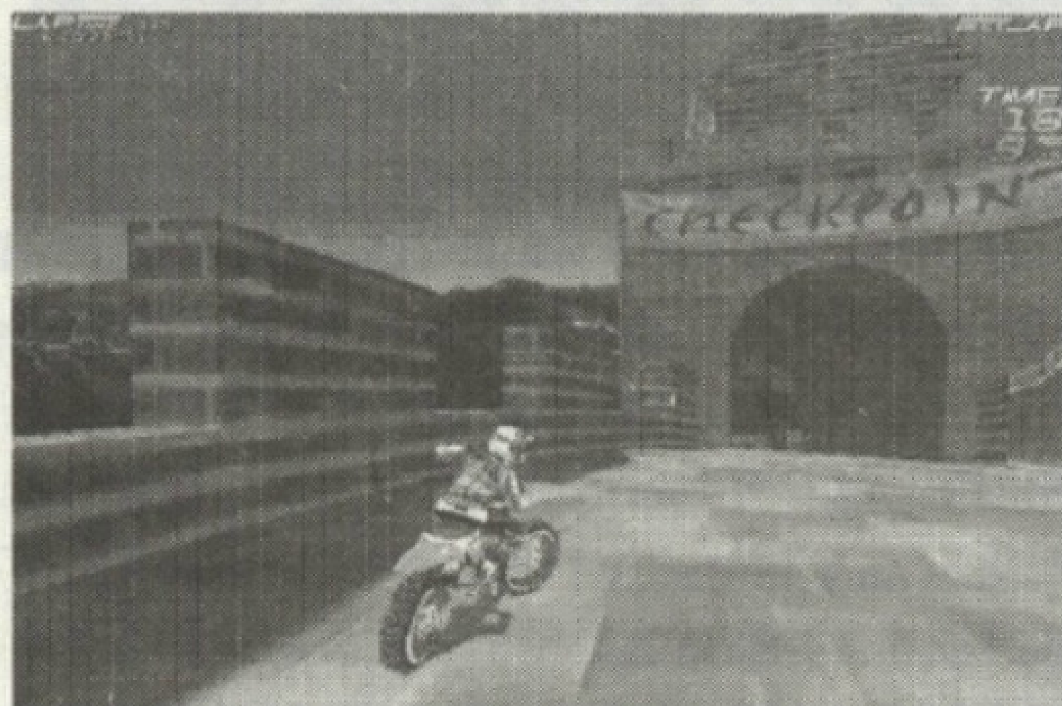
症状三:突发性怪叫症

非预见性的突发怪叫,其内容随病者玩《摩托英豪》的好坏变化,成功的过弯="漂亮(或者为各地不同的此类言辞)",意外的翻车 or 无谓的碰撞="@#$%……(骂人的话)"。与其它症状比较,突发性怪叫症最为普遍,因为它完全不受游戏时间长短,游戏地点所限。

症状四:胜利者共同症

当赛道结束取得 No.1 时,举起双手做出与游戏中赛手相同的胜利动作,常迸发出突发性的怪叫症。

症状五:搜索中……



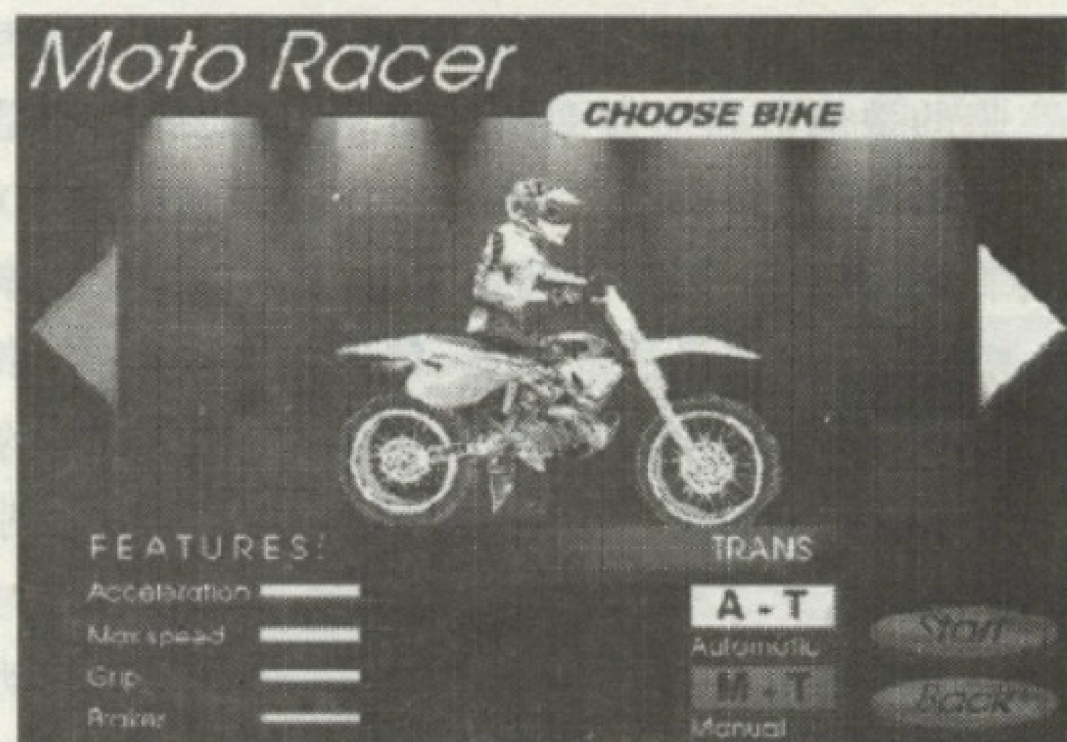
病因:《摩托英豪》制作得过于精采完美,以致于玩家游戏时过于投入,最终导致以上各个症状!!!

药方:研究中……

以上并非耸人听闻、信口开河,事实就是如此。这个由法国 Delphine Software 公司开发的摩托赛车游戏不管从哪个方面来看,都是一款极具娱乐气质、让人欲罢不能的游戏。因此一旦玩上了这个游戏,我们就"害"上了综合症,那么它为何有如此魔力,且听我们慢慢道来。

赛道·赛手·赛车

我们先来看看《摩托英豪》中的赛道。正式版总共提供了八条各有特色赛道:海湾(Speed Bay)、雪道(Snow Ride)、石林(Rock Forest)、废墟(Lost Ruins)、西部(West Way)、长城(Great Wall)、都市(Red City)、泥场(Dirt Arena)。其中海湾、雪道、西部、泥场四条是游戏最初就能在练习赛模式和单场赛模式下体验的,难度较大的石林、废墟、长城、都市,则要待玩家在锦标赛模式下取得进阶之后才能被自由选择。从这些赛道的名字来看,相信大家就不难想象这些赛道风景变化之丰富。其中最值得一提的是,除了在景色各异的赛道两旁的固定景物外,还有象是在雪地赛道中的高架缆车、石林赛道中的神秘飞碟等一些活动的景物,使赛道非常具有动感和生命感。更可取的是这些赛道不仅秀丽怡人,而且其本身在弯道和坡度方面的设计以及地表材质磨擦系数的表现上也显功力,让我们每次进入新赛道都有完全不同的赛车感觉。象赛道较宽、直道略多的海湾赛道,多弯多坡多滑的泥场赛道等等都给我们留下了很深的印象。



与一般赛车游戏不同,《摩托英豪》对于车手的刻划也十分细致逼真。我们都知道摩托这一赛车运动本身对车手的要求很高,过弯、飞跃、飙速时都得依靠各种不同的技术动作来完成。令人惊喜的是,这一摩托运动独有的特征被完整地再现于《摩托英豪》中。在转弯时,尤其

是大弯时，我们能清楚地看到车手的臀部离开坐垫，用整个身体努力地将车身向弯道方向下压；在飞跃时，车手会抬起臀部来保持平衡；当在进行泥场赛道时，由于其独特的多弯多泥和摩擦力小的路面特征，车手不得不伸腿踩地以应付各个急转；即使是发生于高速狂飙时的翻车，车手惯性抛摔的姿势也让人无可挑剔；更精采的是摩托赛手那商标式的翘前轮飙速，绝对是百分之百的摩托感觉。当然这些漂亮的动作完全取决于玩家的操控，因此才能让人充分融入到这你追我赶的世界中去。就赛车本身而言，游戏总共提供了8辆颜色各异不同性能的座骑。这些赛车在加速度（Acceleration）、最高速度（Max Speed）、转向（Grip）以及刹车（Brakes）四个方面都有着完全不同的表现，有的加速度虽快但最高速度却差



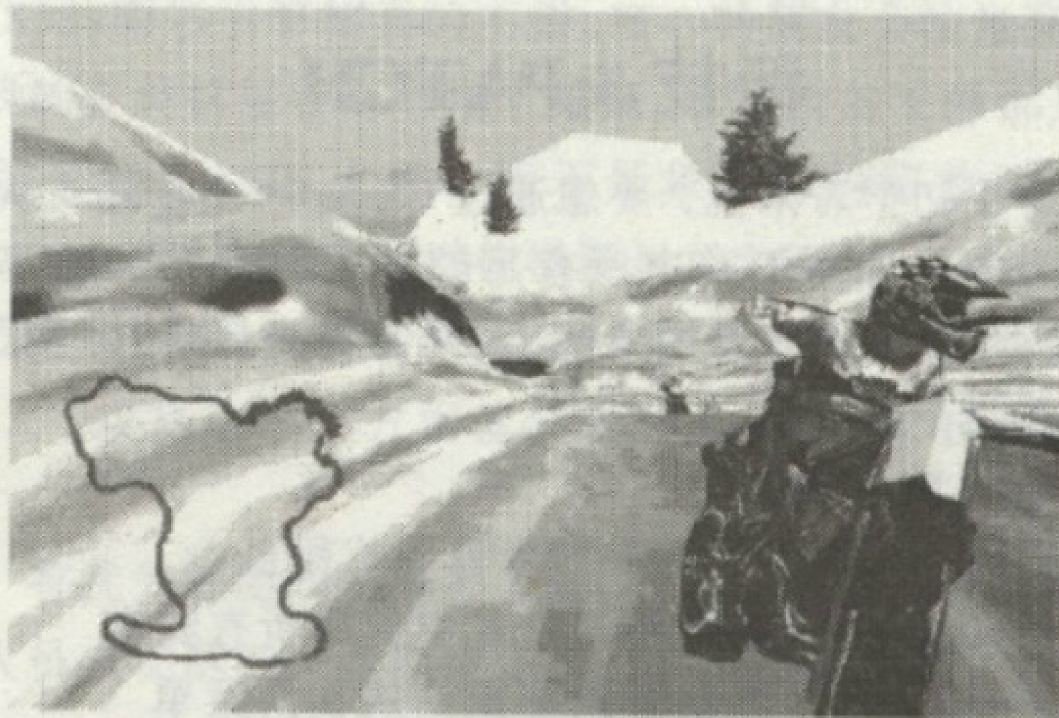
强人意；有的最高速度令人满意但转向力却不佳。所以为了应付不同的赛道，选择相应性能的赛车自然又是游戏的一大乐趣之所在了。

两个意外——16:9与Replay

当我们按下F1键时，那张详细的功能键菜单让我们知道《摩托英豪》是个能让玩家得到符合自己个人喜好环境的游戏，从5种视角的选择到包括小地图、圈数显示等各种功能的开关，凡是能想到的，《摩托英豪》里可说是应有尽有。而赛车游戏最重要的是速度感，有好的声光效果而缺乏速度感对赛车游戏而言可以说是致命的。如何平衡好这两点的关系向来是赛车游戏的重要课题。《摩托英豪》为此也提供了能满足各种不同档次的机器的320×200到640×480等6种解析度供选择。但这一切均没什么意外，没想到的是《摩托英豪》竟在电脑游戏中运用了电影宽屏幕的16：9模式，这种模式不但在一定程度上解决了解析度与机器速度之间的矛盾，而且还为游戏赋予了全新的电影感，笔者个人以为这比那些用抽线条来改善游戏运行速度的方法实在是天上地下。当我们第一次在Championship模式下经过一番努力首次完成海湾赛道时，其心情真是兴奋异常，紧绷的神经瞬即被胜利的喜悦冲淡，但令我们意外的是随之而来的全程比赛回放竟然也是如此出色，《摩托英豪》中的回放功能可以说是我们所见过的此类功能中最好的。它不仅能将整个比赛过程如实再现出来，使玩家进一步了解自己技术上的优缺点。而且它所采用的视角不仅仅是比赛时的追尾视角，取而代之的是通过路边的定点视角、俯视视角、自由转动追踪视角等在内的多种视角相互切换剪辑而成的。这样就使玩家有机会从各种角度来回顾自己精采刺激的比赛过程，其效果丝毫不逊色于平时电视中的摩托车赛转播，而且从中我们可以清楚地看到整个赛道周围美丽的风景，此中滋味也真的只有“震憾”两个字可以形容了。

心 得

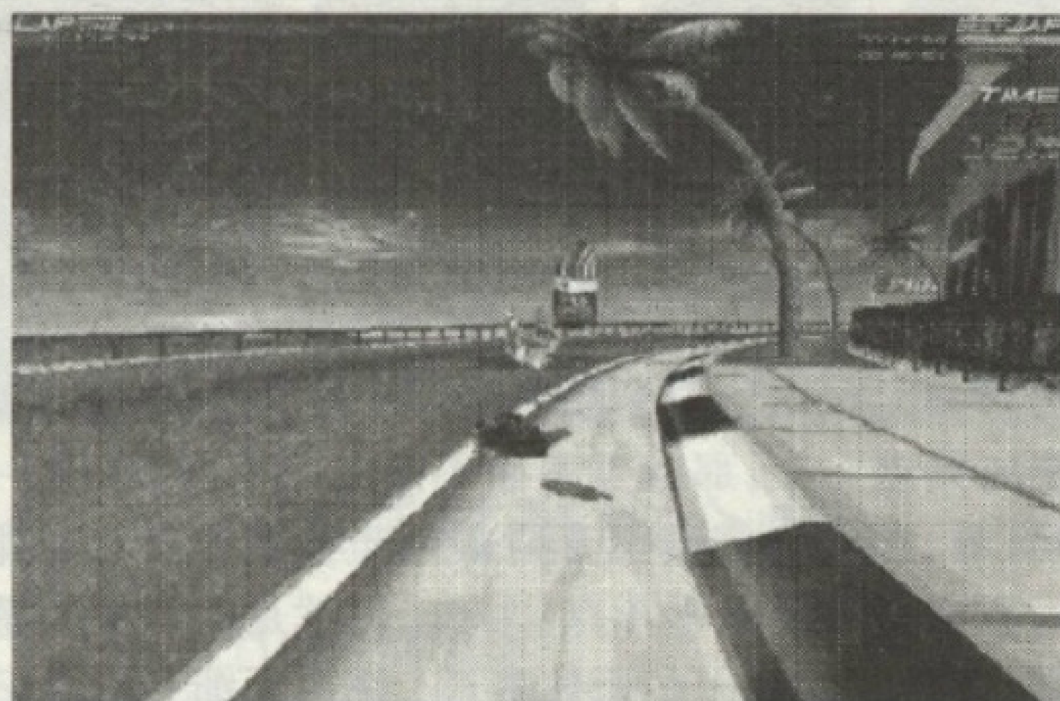
万物归宗，说到底要想在一个个的赛事中夺取锦标，要的只有一个，那就是不碰不撞的开完全程。这一点听来简单，但要在高速飞奔时很好地把握车身并非那样容易，至少要做到以下几点。首先，也就是所有赛车游戏都必须恪守的定律——记住赛道，说得更细一点是记住每个弯道。我们知道在高速飞奔时转向，尤其是遇到一些曲率比较大的弯道必须有一定的提前量，若要等到电脑自动提示出现，往往已经为时过晚。其次，就是不断熟悉在赛道中连贯的拐弯感觉。由于《摩托英豪》的赛道极富个性与变化，有上有下、有左有右，尽管在其中处理好一两个连续的转弯并非难事，但是顺利通过数个弯道却绝非易事。因为每次安然通过一个弯道，速度就增加一点，惯性也更大一点，这样下一个拐弯也就更难了一点。我们经过无数次的实战深切感受到要连续拐弯必须靠不断练习来获得那种一气呵成感觉的重要。第三，就是适时地拽起前轮加速。风险总是和获益并存，提起车把加速当然可以比一般行车时的加速更有效率，但这也是摩托最弱不经风的时候，无论多么轻微的碰撞都会让你的爱车翻上几个跟头。在《摩托英豪》中即使有再大的领先优势也经不起这样的折磨。所以务必小心地使用这招，恰到好处地提前轮加速是获得胜利很重要的手段之一，但注意别翻车，这样可就得不偿失了。



下面是我们对锦标赛模式中前两个赛道的心得体会，希望能助各位更好享受《摩托英豪》的无穷魅力。

海湾：选择第五辆赛车，因为它良好的加速性能和最大速度对这条相对多直道的赛道相当有用。在一发车时就可微微向左调整方向，然后立即按空格键加速再进入弯道，离开隧道将会遇到——“S”型的弯道，基本要决

是先向右一小转，再向左一小转，最后向右一个大转。然后进入直道可以再次加速，记住进入浅黄色的窄道前必须将车向右微微调整使赛车能迎着这里的入口进去，接下来后半段的赛道并没有什么难度，相信大家应该都能掌握。



雪道：选择第三辆赛车，由于较多的弯道使得对转向(Grip)的要求极高，而在加速(Accelerate)方面的不足可用 Turbo 来弥补。这个赛道比起 Speed Bay 要狭窄，因此与其他赛车相撞的可能性几乎不能避免。这一点要十分注意，不能受他人的影响而改变自己的即定方针。由于有很多的坡道，所以在上坡前是看不到坡后的情况，因此一定要牢记赛道，在车子冲上坡时就已经将方向调整好，否则等到下坡时再转向就为时晚已。另外对于几个较小的 S 弯应该调整好车子入道的角度，以直线通过为佳。本赛道的前半程没有什么加速的机会，只有在通过了一个山洞后才有一些直道（在山洞中可以直线通过，这是赶上对手的一个好地方），应该充分利用。所以这个赛道的总策略就是一开始用加速冲刺与良好的前半程弯道技术保证进入前十五名左右，然后在山洞以及后面的两个直道利用加速来保证十名左右的名次。第二圈的前半程保证不被前三名拉下，并进入前十名。然后利用后半程的直道赶超对手，进入前三名晋级。

秘技&PATCH

对于初学者来说，要想通过 Championship 模式从而得到另四条隐藏的赛道没有足够多的时间和足够好的赛车感觉绝对是非常困难的，若是有能直接将其“变”出的密技岂不妙哉！

OK! No problem!

在输入姓名的画面中键入以下代码：

cdnalsi —— 能在练习模式中使用所有赛道

cesrever —— 激活镜射赛道模式切换菜单

ctekcop —— 激活火箭车(Pocket Bikes)模式切换菜单

什么？每次进入游戏都要重新输密技太麻烦？

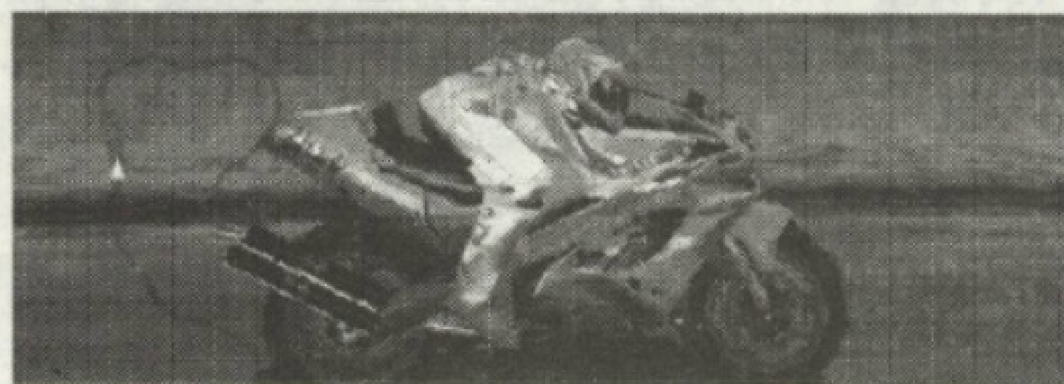
到 http://home.worldonline.nl/~mickey/motoracer/files.htm 去看看吧！这里绝对是《摩托英豪》迷们不可错过的好去处。

首先，这里可以下载到修正档，将其在 ~\moto\date 中解开压缩，这样进入游戏就可以直接在练习赛和单人赛中玩所有赛道了！其次，这个网页还能下载到 Delphine Software 两条全新设计的附加赛道游乐场 (Fun Fair)、沙海(Sea Of Sand)，以及安装它们必须的工具程序。最令我们感到不可思议的是这里竟然还提供了《摩托英豪》的完全版本（可惜其 22×1.44M 的大容量对于国内网络速度来说实在没啥指望了！）

玩就是心跳！

在多种解析度的支持下，要得到令人满意的速度感并非难事。不过现在大多数赛车游戏都能做到这点，而《摩托英豪》的真正过人之处在于它是目前能将临场感完全表现出来的少数赛车游戏之一。尤其是在锦标赛模式下 24 辆赛车同场竞技时，自“3、2、1，GO——”之后，爱车如脱缰野马飞驰而去的那一刻起，全程赛段中就充满了无限的变数。因为赛道是“死”的，它不会主动干扰你，所以征服赛道只是时间问题而已。但 23 名对手是“活”的，他们始终在赛道中不断地前进，这时我们挑战的就不仅仅是赛道了，要获得进阶至少得超越 21 名对手，和他们之间的你追我赶才真正让人体会到这项运动的惊心动魄。由于他们的存在会使任何高水平的玩者都认真对待整个赛程，因为和其它赛车发生任何的碰撞都会减缓速度，甚至是翻车。这时我们才真正体会到“为什么有夺冠军的实力而拿不到冠军”，“运气一半、实力一半”这些话的真正含义。

笔者夺得首个锦标就是在无数次的失败之后，终于有一次在进入最后一圈时冲到了第八位，前方的七辆摩托也就在不远处，这时我已能明显感受到心跳的加速了。但我依然努力地控制赛车，一左一右再一左地漂亮



地过了一处连续的弯道，再看排名……“第三名！”，最后只剩下一个直道和一个大弯了。心已吊到了嗓子眼，伴随着剧烈的心跳，我拼命地把赛车控制在弯道的里圈，在看到终点时。我毫不犹豫地按下空格键，“Chanpion”，我赢了……此刻指关节麻痹症、突发性怪叫症、胜利者共同症三症齐发，但那种发自内心的激动实在是前所未有，这恐怕也应验了一句话：“玩就是心跳！”

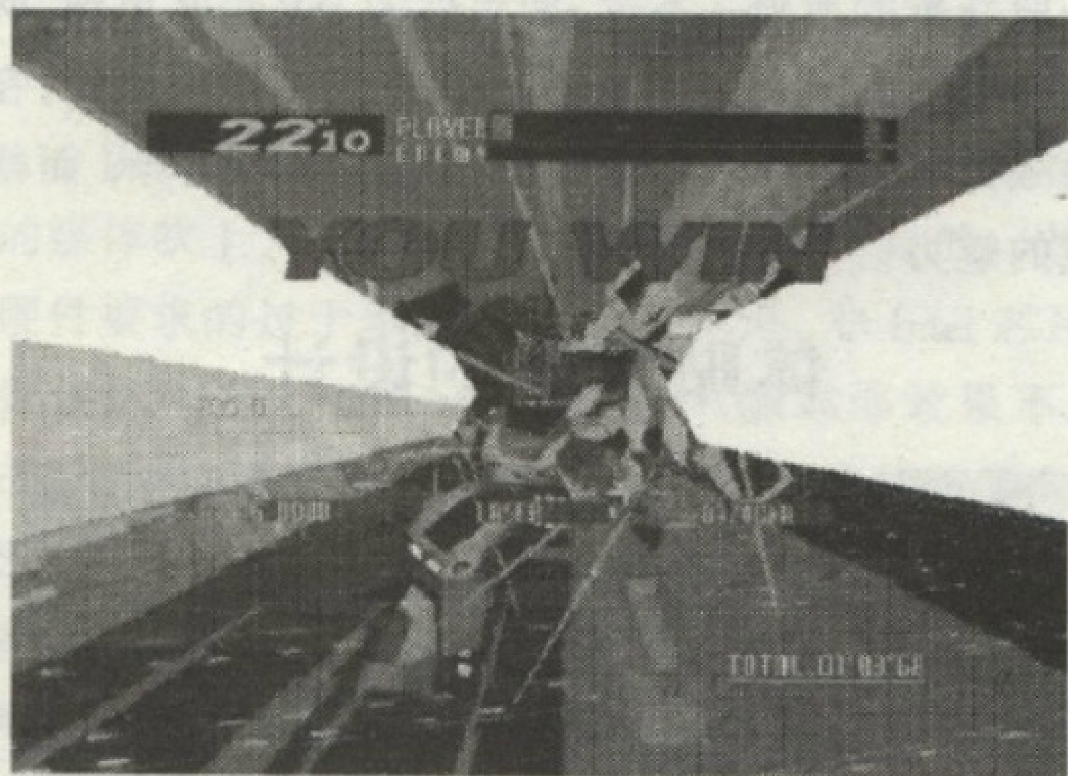
制作公司		DELPHINE	
载体	光碟	系统	DOS WIN 95
语种	英文	类型	赛车



电脑战机

北京 李靖

第一次见到《电脑战机》是两年前在北京前门的"SEGA高科技娱乐世界"里，那惊人的声光效果和游戏出色的创意使我在那里站立了许久，从那以后，《电脑战机》便成了我除了《VR战士Ⅱ》外最喜好的3D对战游戏了。后来，SEGA推出了土星机的移植版，笔者曾不止一次的在好友家里打得天昏地暗。土星版上的《电脑战机》虽然流畅性很好，但这是用降低了分辨率和发色数换来的，笔者一直怀念着那似乎只属于街机的精细而亮丽的画面。今年2月，随着Intel宣布开始发售Pentium MMX处理器，PC个人电脑在多媒体方面的处理能力大大得到了提高。3月初，当笔者在SEGA的主页上看到世嘉决定基于Pentium MMX处理器开发《电脑战机MMX》的消息时，我几乎不敢相信自己的眼睛，但这确是真的。其实早在去年，SEGA就开始着手《电脑战机》PC版的开发工作，当时SEGA是打算基于Pentium166芯片来进行移植的，但那样会使游戏大打折扣。后经开发小组多次研究和比较了MMX处理器与普通Pentium芯片在各项指标上的差别，最终SEGA决定采用先进的MMX技术。



终于，在今年6月，SEGA在Intel对MMX处理器进行第一次降价后推出了这款有着街机高贵气质的《电脑战机MMX》。并且在随后举行的E3大展上引起了不小的轰动，《电脑战机MMX》变成了SEGA最受好评的PC游戏。8月，Intel对MMX芯片进行了有史以来最大幅度的降价，笔者的《电脑战机》梦终于变成了现实。

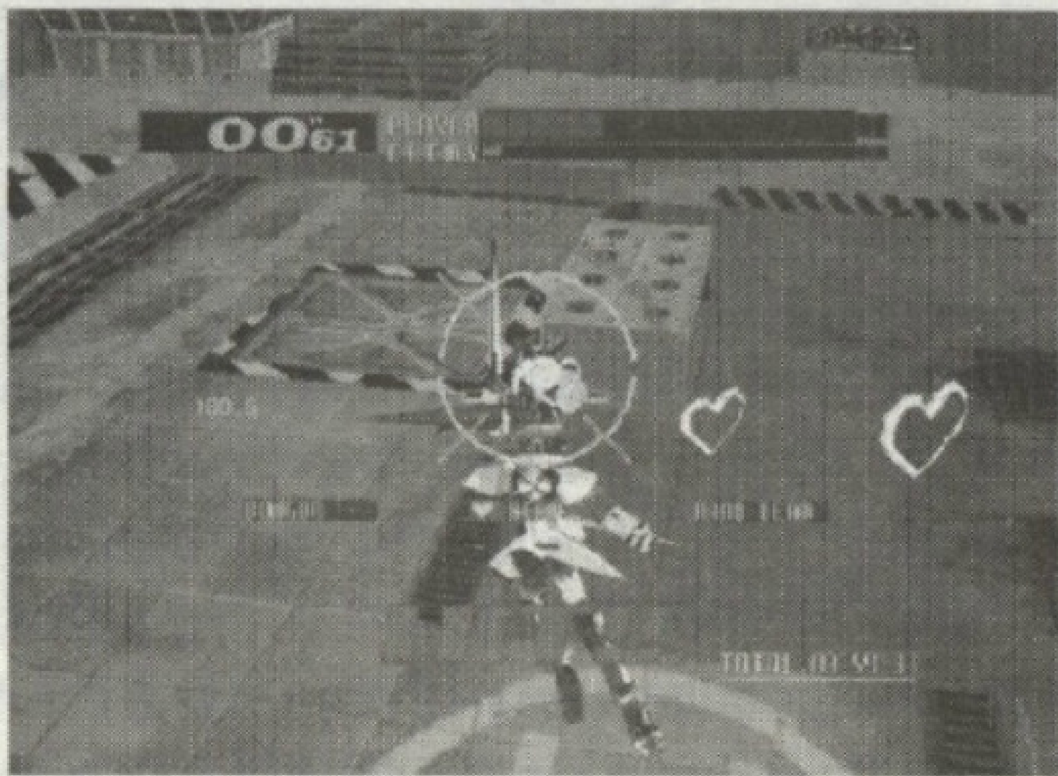
在《电脑战机》没有来到的日子里，Windows 95版的《飞龙骑士》可以算得上是SEGA在PC上最出色的作品了。但现如今和采用了MMX技术的《电脑战机》相比，《飞龙骑士》已经成了昨日黄花。《电脑战机》是笔者目前见到的应用MMX处理器所做出的最"酷"的游戏，同时，它也使我对SEGA制作PC游戏的技术有了新的认识。

前所未有的光影效果

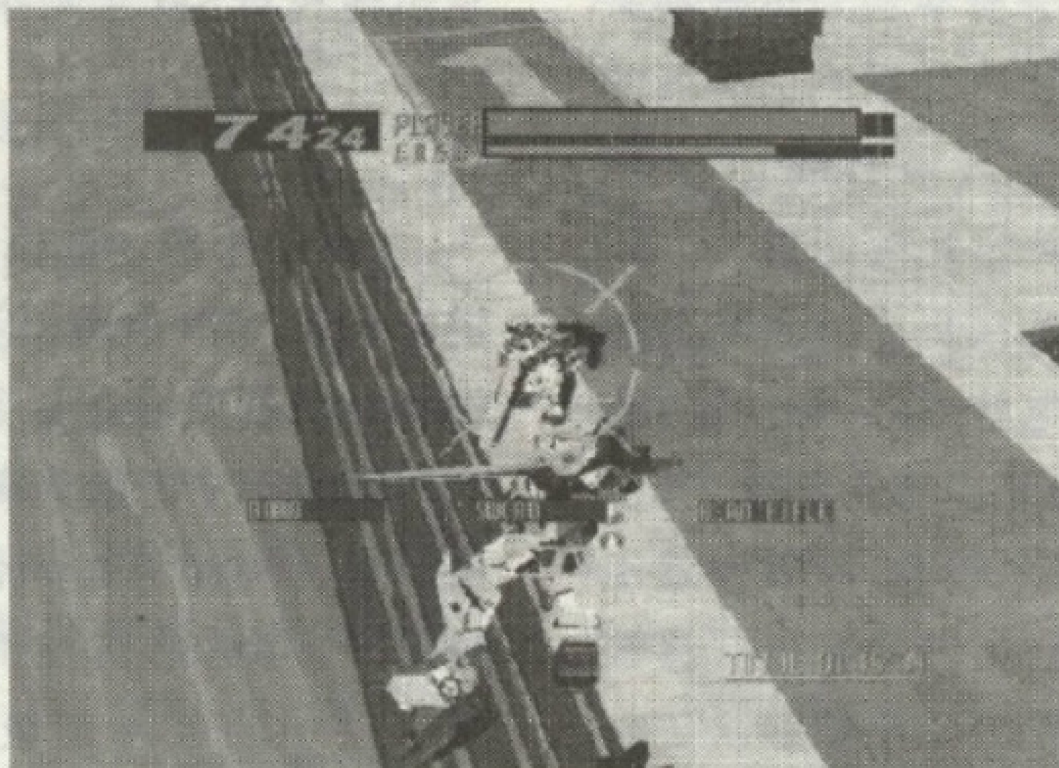
《电脑战机MMX》是真正的3D游戏，从某种角度上讲它是比《VR战士Ⅱ》更3D的游戏——你可以在对战的场地中随意地向各个方向跑动、猛冲，或是飞到半空中挥舞着手中的激光剑向敌人俯冲刺去。你要做的是利用场景上的建筑物和你自己的各种动作来躲避敌人各种导弹、激光的进攻和各种偷袭，同时你还要利用这一切和手中的各种超级武器伺机给敌人以致命的打击……游戏中全部的8种机器人和打斗的场景均由多边型构成，并加以细致的贴面处理，可见《电脑战机MMX》的图形引擎相当的不俗。细心的朋友会注意到，在游戏的安装目录中那些用于描画3D景物的文件都是一个个不大的.BIN文件，而不是象先前的那款恶劣的《SEGA冠军拉力赛》那样往机器里扔数百张.BMP，使得其256色模式在笔者的MMX200上还有轻微的丢帧……仅从这一个方面就使我看出了SEGA技术的进步。

有优秀的游戏引擎和MMX技术做后盾，SEGA的设计人员成功的把一些高级效果处理手法应用到了《电脑战机MMX》中。游戏中，当你跑到一个建筑物后躲避敌人的炮弹时，这个挡在你面前的建筑物就会马上被处理成半透明状(即不失去物体本身的外型和贴面)。这样，即使你躲在建筑物后也能大致了解敌人的动向，不至于白白挨打。这样的处理说起来是非常简单的，但在高速运行的游戏中，在一个个建筑物之间穿梭已是家常便

饭，能顺畅的即时处理场景中的各种变化并非易事。《电脑战机》中的8个铁甲战神都是身怀绝"弹"，各种爆炸、光波的效果直接关系到游戏的优劣。以往，这些即时光影的处理恰恰是电脑的弱项，而在《电脑战机 MMX》中这些却成了游戏的一大卖点。游戏中的各种爆炸烟云也



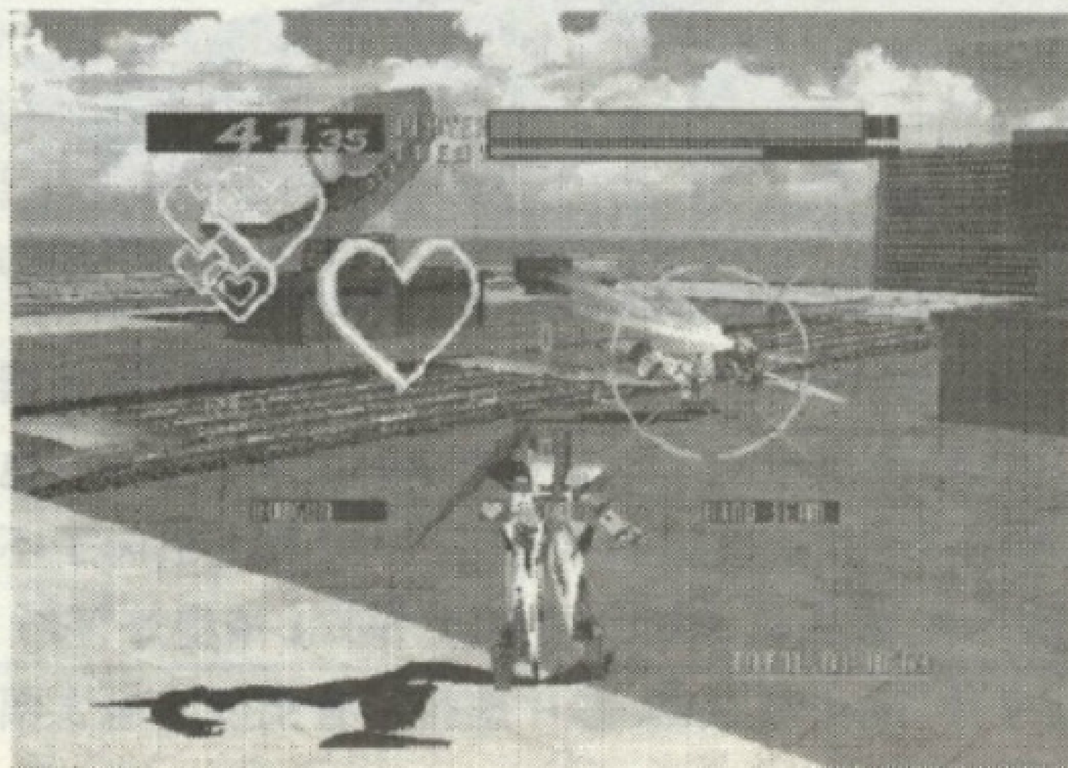
是由各色经透明处理过的多边形拼搭而成，而且从爆炸到形成烟云、光环再到云雾渐渐消失散尽，进而到爆炸掀起的泥土等都有经相应处理的多边形细致入微的展现在你面前。当你成功地避开敌人数枚跟踪导弹的追击，从导弹爆炸的硝烟中穿行时的那份感觉是用言语无法形容的。只要稍加留意你就会发现在这个环节上 SEGA 的程序设计人员并没有偷懒，当你的机器战神屹立在硝烟中时，你就会看到随着硝烟的变化机器人也进行了不同的雾化处理，以达到那种在云雾中的效果，你说酷不酷？除了各种导弹外，每个机器人都有一把很厉害的激光剑，远战时能劈出刀波，与敌人肉搏时可以用它直接砍杀对手，杀伤度极大。同样，在你挥舞手中的刀剑时的处理也被原封不动的保留了下来，刀剑在空中划过时会有一条彩色的半透明的光带紧跟其后，玩过 SONY PLAYSTATION 上的《魂之利刃》的朋友应该非常熟悉这种时髦的处理。正是因为完整的保留了街机上的各种迷人的光影效果，使得《电脑战机 MMX》成为了眼下个人电脑上最酷的 3D 格斗游戏。虽然《电脑战机 MMX》对于广大 PC 玩家来说已是"迟到的春天"，但其 640×480 64K 色所产生的亮丽画面足以使人瞠目结舌。原本一些在土星版上无法表现出来的细节，如今也被勾画得淋漓尽致。特别是当获胜时那计算机所给的大特写，我们可以清晰的看到机器人身上、脸部等处精细的贴图，而不再是电视机上那粗粗的色块和时而丢失的多边形，难怪当初 SEGA 大吹大擂说这好比是把街机搬回了家。作为 SEGA 在 PC 上推出的第一部"真 3D"格斗游戏，《电脑战机 MMX》确实是一块里程碑。



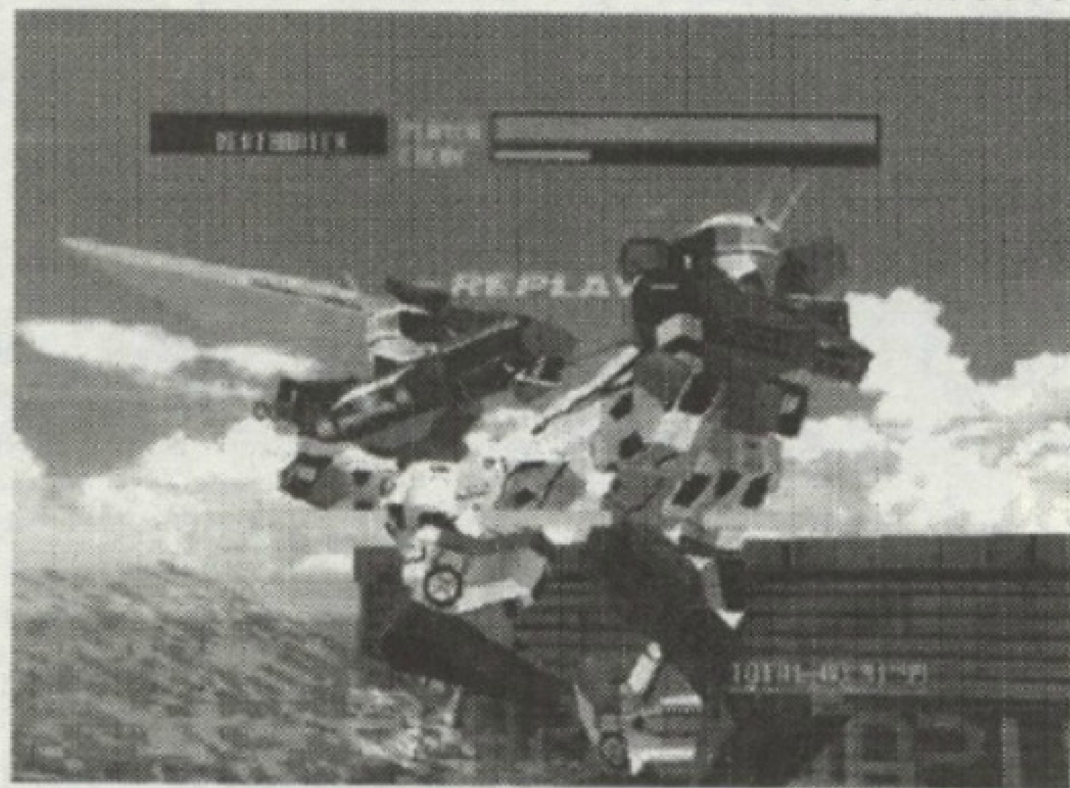
完善的对战功能

在 SEGA 推出的 PC 游戏中，能联线对战的可实在不多，这就使一些原本不错的游戏可玩度大大下降。驰骋游戏业多年的 SEGA 当然不会傻乎乎地听之任之，在近期发售的游戏中都加入了各种联机对战的功能，这使得我们不得不对这位游戏机业巨人的实力重新估量。《电脑战机 MMX》支持所有你说得出的对战方式。有好友来访，欲分个高低上下？没问题，单机支持分屏对战，除了小了点儿、挤了点儿外还是不错的，中国那么多土星玩家不是只有这一种方法对战吗？若有两台计算机的话就可以采用 MODEM 对战，格斗游戏不比《暗黑破坏神》，"切"上两个小时已经算长的了，市话费还是可以承受的；要是在机房或是宿舍，游戏的 IPX 对战和串口互联功能可以大派用场，这种最为廉价的联机方式似乎非常符合中国的国情；如果你已是寂寞高手或欲结交天下朋友，游戏的 Internet 对战便是属于你的选择。在 Internet 上玩 3D 格斗游戏，这尚属首例，从 E3 大展后的反映来看，似乎游戏的在线对战功能又给这原本只属于街机厅的《电脑战机》注入了一股新鲜的血液。不过，如果你的 ISP 经常出现"网络大塞车"的话，你可就不会玩得很爽了。即便如此，在联机对战方面，电脑较之游戏机有着绝对的优势，而格斗游戏的魅力恰恰正在于此。

体贴玩家的设计



记得曾经在 PC 玩家间有这样的评价:SEGA 出的电脑游戏好看但不耐玩。的确,像头一阵子以美丽画面著称的《飞龙骑士》便是如此。《电脑战机 MMX》的推出给了这句话一个有力的还击。一来,格斗游戏的生命力和耐玩度远远长于其它类游戏,何况这又是高居街机排行

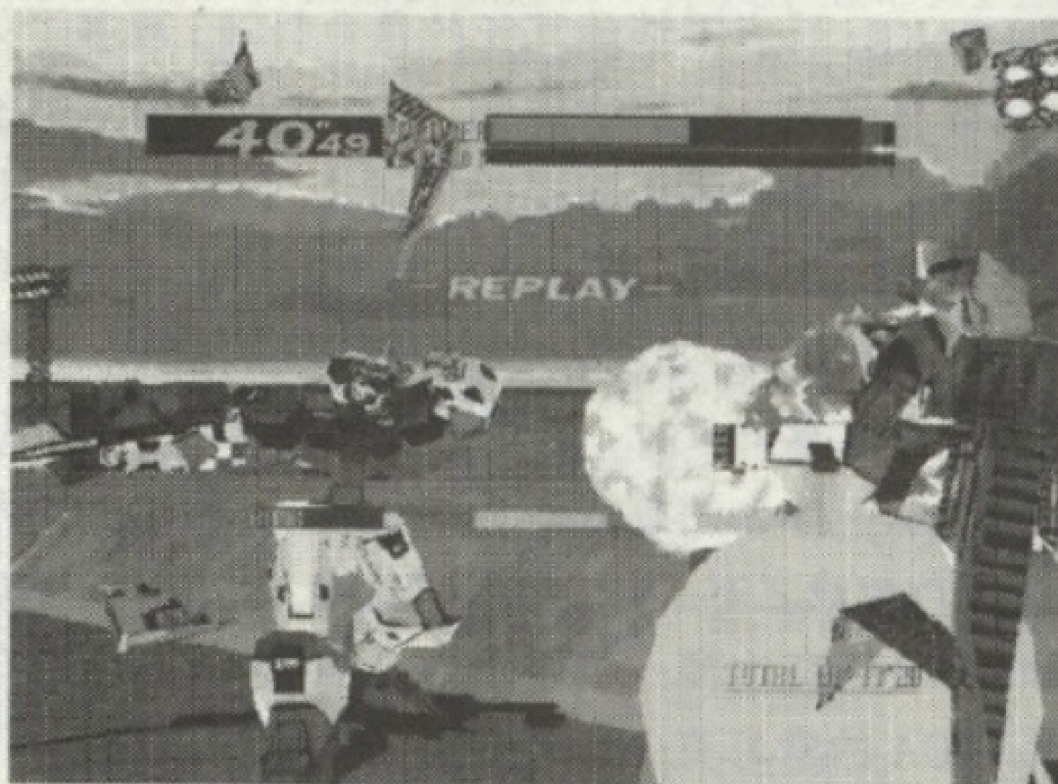


榜第二名不下之名作的移植品;二来,在 PC 版的《电脑战机》中,除了普通的 ARC 模式和完善的对战功能外,还有段位战、编组战等设定,这些都使游戏的可玩性大大提高。众所周知,《电脑战机 MMX》所必须的硬件配置是迄今为止最高的,最基本也要奔腾 MMX166 及 32MB 的内存才允许运行。作为 3D 格斗游戏,是否有流畅的画面是游戏的关键。试想,如果街机厅里的游戏都看起来一顿一顿的,即便画面再清晰也不会有人理睬。因此,在《电脑战机 MMX》中,程序允许你对诸多关系到游戏速度的项目进行调整,包括解析度、发色数、各类贴图和画面尺寸等等。另外,游戏还可以让玩家对操作键、胜负回合数、时间、敌人的颜色等自行设定,非常的周到。这些设计也可以算得上是对那高配置的一种补偿吧!

不吐不快的牢骚……

说了半天,似乎都是游戏的优点,其实这款被 SEGA 的媒体吹上天的游戏还是有相当多的不足的。首先,对硬件要求的过于牵强,非 MMX 不可,非 Intel 芯片不可,致使成千上万 AMD K6 的玩家只能靠那效果不尽人意的补丁文件过活。另外,游戏对内存的使用量太大,在 SEGA 要求的 32MB 的情况下还经常出现由于内存吃紧而在硬盘上猛作交换文件的现象,笔者从 SEGA 的网上聊天室得知最好还是有 48MB 为妙。其次,游戏的运行速度并不太理想,在笔者的 MMX 200 + TX 主板 + MGA Mystique 上才可达到不丢帧,这与 SEGA 所宣传的"街机之流畅度"(应在 1 秒钟 40 帧左右)还有相当的一段距离。最后还得提提操作上的问题,由于 SEGA 先前为对应其 PC 游戏曾经发售过一种名为 SEGA SATURN PC PAD 的手柄,这回为了能和游戏机的周边设备同步,SEGA 又专门为《电脑战机 MMX》设计发售了一种叫"SEGA SATURN TWIN-S-TICK"的双摇杆操纵器,使 PC 玩家在家里也可以感觉一下街机的味道。其实这未尝不是一件好事,但糟就糟在在游戏的设定中 SEGA 却把所有的普通 PC 手柄(无论是 4 键还是 6 键)一律视为 2 键,要知道《电脑战机》除方向键外至少还需要 7 个空闲的按钮来完成各种动作。虽然游戏支持键盘 + 手柄的搭配方法,但我认为这形同虚设,好在笔者有一个直接焊在键盘上的 6 键小手柄,通过设定操作键总算把它搞定了,否则,只好拿键盘玩了。当然,如果哪位仁兄拥有微软的 SIDE WINDER 手柄的话,还是可以在这款游戏中受到特殊待遇的。

虽然近期对应 MMX 处理器的软件越来越多,但像《电脑战机 MMX》这样完全依赖于 MMX CPU 并且能充分利用 CPU 能力的游戏并不多见,它无疑是 MMX 处理器的一块试金石。笔者写这篇拙文时 MMX166 处理器已



经降到了 1200 人民币,对于能攒得住钱的朋友来说,坐在家里玩一把《电脑战机 MMX》已不再是梦想了。不管怎样,《电脑战机 MMX》仍不失为电脑上最前卫而且也是最优秀的 3D 格斗游戏,随着 WINDOWS' 98 开始全球范围的大规模测试和 DIRECTX 5.0 的发表,会有更多的像《电脑战机 MMX》一样的作品出现在 PC 个人电脑的舞台上。那么,让我们进入状态,READY? FIGHT!

注:在 PC 版的《电脑战机》中,那位隐藏角色 Jaguarandi 也被保留了下来。可能是为了吊大家的胃口,SEGA 并未公开其使用的秘技,但若哪位高手可以在"VERY HARD"级爆机,当再次回到 ARC 模式时 Jaguarandi 便出现了!

制作公司		SEGA	
载体	光碟	系统	WIN 95
语种	英文	类型	动作

小丑奇兵 PANDEMONIUM

北京　陈雷

最近和很多朋友聊起游戏时，话题总会不知不觉的转到《小丑奇兵》身上。说来也怪，原本这样的动作小品本不是我们喜欢谈论的话题，可是玩过《小丑奇兵》的人似乎都有很多话想说。

玩多了“手忙脚乱”的即时战略；玩多了神经紧张的DOOM、QUAKE；玩多了繁琐冗长的角色扮演；玩多了处心积虑的战棋模拟，我们这些PC玩家有时真的觉得有点累。此刻大家的心里最羡慕的莫过于TV GAME的玩家，因为当他们也感到心神疲惫的时候，身边总会出现一个活泼可爱的形象，出现一段轻松明快的小品，虽然那里没有标新立意的设计，也没有扑朔迷离的剧情，但玩家却可以从中体会到游戏最根本的定义：轻松乃游戏之本；愉快乃游戏之本。从红白机时代起，几乎每一个成功的机种都会拥有这样一位属于自己的明星：任天堂的玛丽奥、SEGA的索尼克……甚至到了今天的“次世代”，这样的作品仍然层出不穷：PS上的《道化师历险记》、土星上的《梦精灵》、N64上的《超级玛丽奥64》……唯有我们最钟情的PC在此是一片空白。这里不仅留下了我们玩家的遗憾，同时也使丰富多采的PC游戏乐园少了一点生动。《小丑奇兵》的出现，弥补了这一切，或许这就是许多人喜欢它的原因。

《小丑奇兵》其实并非PC上的原创作品，它最先于今年一月在PS上登场亮相。上市没多久，便以其美伦美幻的画面和新颖流畅的操作迎得众多玩家的青睐。制作游戏的CRYSTAL　DYNAMICS公司随即决意再接再厉推出《小丑奇兵》的PC版。借助Pentium处理器和WIN 95的强力支持，游戏的移植没有遇到太多的问题。今天我们眼前的《小丑奇兵》和PS版相比，几乎没有进行任何缩水。同样生动的剧情、同样美丽的画面、同样流畅的操纵，带着我们这些PC玩家进入了一个同样的梦境……

《小丑奇兵》中的故事是从一张海报开始的：四处流浪的小丑Fargus偶然看到了一张海报，上面说伟大的巫术家Tony Vu将在Lancelot城堡向世人展现不可思议的魔法。一心想成为魔法师的Fargus岂肯放过这样难得的机会，于是他带着自己心爱的魔杖Sid不远千里来到了Lancelot。在城中，他碰到了漂亮的马戏女郎Nikki——她也是因为看了同样的海报、出于同样的目的才来到这里的。一个偶然的机会，两个人竟以外的得到了Tony Vu的魔法书。欣喜若狂的Fargus和Nikki哪里还管书的扉页上写着“任何未经训练的凡人不要使用此书，否则将导致危险和死亡！”两人抱着魔法书，一路飞奔登上了城堡的顶楼。起初，Nikki只是照着书上的一个焰火魔法一招一势的演练着，随着她手臂一挥，城堡上空顿时绽开了五颜六色的绮丽焰火。Nikki、Fargus、和Sid都被那夜空中的彩虹惊呆了，原来Tony Vu的魔法比他们想象的还要神奇。这下Nikki更来了兴致，她胡乱的翻着书，准备再找一条有趣的咒语。此时，Fargusd那根会说话的魔杖Sid忽然提出一个馊注意，它指着书中一条不知所云的魔法让Nikki试试看。Nikki刚刚念罢，一道火焰就直飞天际，可大家等了好久也不见它绽开，一切似乎都有点



不对劲了。伴随着一阵令人毛骨悚然的狞笑，一个大嘴的妖怪突然出现在半空中。此时三人才意识到自己闯了大祸，可为时已完，怪物一口就将城堡边上的村庄吞进了了肚子……后来，Fargus 和 Nikki 从魔法书上得知在遥远的天边有一座许愿塔，它可以满足任何前往的人的三个愿望。于是，为了弥补自己所过失，挽救村庄里无辜的百姓，两人毅然踢上了寻找许愿塔的道路。他们纵横18个世界的冒险故事也就从此展开……



最初让 CRYSTAL DYNAMICS 公司产生制作这样一款游戏的动力在于他们成功的发明了一种图像技术——“自由 3D 视角技术”。它的要诣就在于让摄像机可以自由的围着被拍摄物体旋转，这样既可以完美的表现目标的 3D 效果，同时还可以使画面保持 2D 卷轴时的高速运动效果。从红白机上的《超级玛丽奥》开始，MD 上的《索尼克》、土星上的《梦精灵》……几乎所有成名的卡通游戏都有着同样简单、流畅的操作感，CRYSTAL DYNAMICS 当然知道这个道理，所以他们坚决的把《小丑奇兵》的路线设计为不开放的 2D 形式，但运用“自由 3D 视角技术”对画面进行 3D 拍摄。这一招果然不同凡响，在《小丑奇兵》中你绝对找不到同类次世代游戏操作上的散漫感，主人公在绝大多数时候都只需左、右两个方向键操纵，他(她)甚至可以比刺猬 SONIC 跑的更快。而同时，因为视角的频繁旋转，你可以真切的感觉到目标的 3D 特性，两者结合，《小丑奇兵》就产生了今天我们眼前如此神奇的效果。

平心而论，没有使用 3Dfx 芯片的奔腾机同 PS 在 3D 处理方面的能力不处于同一档次。所以普通版《小丑奇兵》的解析度最多只能设置为 640×480 分辨率下的隔行抽色模式是情理之中的事。不过游戏真彩色的画面和惊人的光影效果都被原汁原味的保存下来，这已经非常难能可贵；当主人公奔跑的时候，脚下会掀动阵阵白烟；当吃到武器时候，身边会泛起朵朵粉雾……在没有抽色的窗口模式下，玩家可以看得很清楚，游戏中的光影统统都没有通常 3D 作品中的粗糙感。原因很简单，因为《小丑奇兵》中的所有光影都经过了过滤处理。在没有 3D 硬件光源处理器的机器上对图像进行这种操作，大概《小丑奇兵》也算得上是古今第一人。至于《小丑奇兵》的 3Dfx 版，我个人认为在 3D 效果方面它绝对可以同 PS 版媲美，而至于画面清晰度方面显然还要胜出一筹(3Dfx 版的《小丑奇兵》只运行在 640×480 的 16M 色的全屏模式下)。

为了提高《小丑奇兵》的可玩性，我们可以看出 CRYSTAL DYNAMICS 在借鉴其他成功作品经验方面下了很大功夫。就象前面说过的一样，《小丑奇兵》在速度感方面可以媲美 MD 的《索尼克》，而在人物的操纵方面又沿袭了任天堂上《超级玛丽奥》系列的设计；玩家可以使用许多武器，在徒手的时候还能用脚去踩敌人的脑袋。《小丑奇兵》在操作上溶合了两款巨作的优点，所以才使玩家在游戏过程中觉得手感特别好。当然，《小丑奇兵》独有的特殊技模式也为游戏增色不少。《小丑奇兵》中还吸收了收集宝石和加分关的设计，不用我多说，相信您也知道这样的情节源自何来。总而言之，恰当的借鉴为《小丑奇兵》的成功打下了坚实的基础。

《小丑奇兵》就是这样一款非凡的游戏，它开辟了 PC 游戏中的一个新领域，圆了很多玩家的一个梦。最后高速大家一个好消息：《小丑奇兵 2》即将制作完成！相信它会以更生动的剧情、更美丽的画面、更流畅的操作带我们进入一个更奇幻的梦境……

制作公司		CRYSTAL DYNAMICS	
载体	光碟	系统	WIN 95
语种	英文	类型	动作





或许在人类的潜意识里，多多少少都有种不劳而获的欲望，故此人世间诸如《成功的秘诀》、《记忆词汇的捷径》之类书籍永远畅销。同样，即使在游戏的虚拟世界中，当一部分人在辛苦“锻炼”，欲求“升级”或“转职”之时，另外一批人则在寻觅着“连升三级”的秘方。前者苦苦奋斗数十小时，终于由普通“战士”成长为一代“剑客”；而后者微微一笑、弹指数下，骤然却已是“大剑圣”的身份了！在现实的生活中，当一本本《祖传秘方秘诀》总不能有效满足人类的这种潜在欲望，那么想方设法在虚拟的游戏中过把瘾的要求也许本就并不苛刻。所以，秘技(Cheat Code)便逐渐成为游戏本身的一部分。为了让广大玩友得到更新更全面的“弹指大法”，我们斗胆到编辑部领下军令状，揽下这“巡寻觅秘”的活儿。故此，本栏的写作宗旨就是快和新。由于杂志相对于报纸来说有一定的滞后期，要做到以上两点其实并不容易，但我们尽量在每月结稿日期前将网络上出现的所有最新秘技翻译出来提供给大家。由于条件的限制(譬如拿到新游戏的时间等)，一些翻译措词上出现的小误差也请玩友们能够包涵一下。倘若很需要某部并不很新的好作品的秘技，但遍寻不得，也欢迎各位来信来 E-mail 点题。OK，玩友们，各取所需吧！

——天骄创作室

远离地球 II
Outpost 2

在游戏中键入以下按键：

Ctrl-F8：自我改建；

Ctrl-F9：使驾驶者不能开火；

Ctrl-F10：进入决战；

Ctrl-F11：取消资源限制；

Ctrl-F12：改变 IQ。

脆弱的忠诚
Fragile Allegiance

进入 DOS 状态，启动游戏，键入“fragile/cKim.Jon.fmsti”(注意字母大小写，并且中间不要留任何空格)进入欺骗模式。现在你会拥有额外的现金，拥有观察地图上所有小行星的能力以及在一天内建造出所有建筑的能力。你同时还能得到极有价值的关于异形生物及其贸易的情报。另外按下“ALT+F8”能加快游戏速度，“ALT+F7”能减低游戏速度。

血的预兆
Blood Omen

在游戏中快速按下以下按键，便能获得特殊功能：

生命全满：上键，右键，攻击键，行动键，上键，下键，右键，左键

魔力全满：右键，右键，攻击键，行动键，上键，下键，右键，左键

查阅黑暗日记：左键，右键，攻击键，行动键，上键，下键，右键，左键

暴动之共享版
Uprising Shareware Version

在游戏中按下“T”进入信息对话框，在那里键入“chump”，便可刀枪不入。

影武者
Shadow Warrior

按“T”键后，即可输入以下密技：

SWCHAN：不死模式；

SWGIMME：得到所有武器和物品；

SWGREED：打开所有的作弊选项；

SWSAVE：将当前地图存为 SWSAVE.MAP，然后便可用“BUILD map editor”进行编辑；

SWLOC：在屏幕左上角显示当前位置；

SWMAP：显示地图；

CONFIG：显示“help config”；

SOUND：显示“help sound”；

SWRES：切换解析度；

SWSTART：重新开始；

SWGHOST：最佳模式；

SWTREK##：跳至第“#”场景，第“#”关；

SWTRIX：得到火箭炮。

机器猎手

Machine Hunter

以“??? HOST???”进入游戏,你将会发现多出一项“CHEATS”选单,在那里你可使用所有的欺骗模式。

食肉傀儡

Meat Puppet

在游戏进行中键入以下密码:

~ingesth:生命全满;

~ingesta:弹药全满;

~ingestw:弹药全满;

~ingetste:能源全满;

~boom:发出小型爆炸;

~dansmartbomb:杀死屏幕上的所有敌人。

生死赛车

Pod

在游戏时可输入以下密技:

CRASH:没有冲撞;

GARAG:修复车辆;

HOULIGAN:来个小惊喜;

LABEL:显示其他车辆名称;

MAP:打开地图;

RETRO:开启后视镜;

在设定菜单中键入 VALAY,改变难度和损害度。

在赛道选择时键入 MIRROR,可以得到镜射赛道。

在开始比赛时键入 SCRNSHOTS,这样同时按下 ALT 和 F12 就能截图了。

州际风暴 76

INTERSTATE'76

在游戏中同时按住 CTRL、SHIFT 键不放,就能输入下列密码:

freelance:???;

getdown:跳关;

thirdnostril:???;

wiggleburger:模糊画面。

杀机

Terracide

在游戏帮助菜单中的 password 项内键入以下内容:

barnsley:启动/关闭“无敌”模式;

nozzle:进入选关画面;

popov:启动/关闭“畅行无阻”模式;

clam-chariot:一次填满所有武器的弹药;

welk:拥有所有有用的武器;

phaal:启动/关闭“弹药无限”模式;

batfinc:最大防御;

drugssuck:启动/关闭“数据屏幕显示”模式。

疯狂大脚车

Test Drive:Off Road

以 cheat1、cheat2、cheat3、cheat4、cheat5、ciggies(这个名字会关闭过场动画)作为玩家名字进入游戏能得到所有赛道和四辆隐藏车。

格斗杀神

Overkill

隐藏人物:

在人物选单上,按下 O 键和 V 键,就可使用 Thundro,若按下 K 键和 I 键,就能使用 Zeuson Jr.。

无限体力:

在最初的 highscore board 打入 NZL,然后重新开始游戏,将能拥有无限的血格。

吞食天地 III

通灵大法:

键入“TAIJYI-LIUYUMIN”启动秘技模式(成功后有特殊音效),再按下如下密码:

C:使鼠标所指的敌方人物立即死亡;

M:先按下 M 键不放,将鼠标所指人物移动到想要去的地方,再按 M 就可瞬间移动;

-:使鼠标所指的我方人物下降一级;

+:使鼠标所指的我方人物上升一级;

*:使鼠标所指的敌方人物的战力减小 1/2;

.:回合数加一;

,:回合数减一;

CTRL-A:使我方已行动的人物可再次行动;

CTRL-R:使我方人物谋略值、体力、战力全满恢复;

CTRL-D:杀死敌方;

CTRL-G:使鼠标所指的人物死亡;

CTRL-Z:换装备,看你的 LEVEL 而定;

CTRL-U:使我方人物的经验为 99;

CTRL-O:进入下一关;

CTRL-K:使敌方人物的战力为 2;

CTRL-V:显示地图元件可否通行;

CTRL-C:攻击皆为一百以上,且每回合都有“CTRL-R”功能。

破阵秘诀:

键入“BREAK-TROOP”启动秘技模式(成功后也有特殊音效),进入阵后再出来或按下“9”就可破阵。

晶合聊天室

北京 汪祺：大家好！听说实验室竟然腾出一间屋子专门为咱们聊天，我的眼角还真流下了一滴“鳄鱼的眼泪”，（百合：我最喜欢让LARA用微冲打得鳄鱼流眼泪啦！）是啊，嘴上的“封印”终于可以完全、彻底地揭下来了！鼓掌！开聊！

上海 朱昱：各位，近闻晶合实验室唾味成海，本人紧随潮流，也来“下趟海”。《暗黑破坏神》其实应该叫“黑暗破坏睡眠神”，因为它总让我深夜顾不上去睡觉。我不得不佩服BLIZZRAD在游戏图像、光影、声效等方面的出色表现。说实话，此游戏的创意和内涵很是一般，但却十分吸引人，全球销路也不错，这究竟是什么原因呢？（百合：我认为原因恰恰就在创意上，创意涵盖了游戏的各个方面，只有好的创意才能让人觉得有趣。）

北京 周婷婷：我本来对那些打打杀杀、太过恐怖的欧美游戏是不感冒的，但无意间在朋友家与Diablo相逢，竟被它吸引住了，此后常借故去朋友家玩它。谁知一日朋友不小心执行了反安装，我那辛苦奋斗得来的进度也随之消失了（欲哭无泪），只好再从Level1打起；孰料不长记性的朋友又犯了一次“反安装”的错误，气死我也（欲哭无……），只好强压怒火又从Level1打起。然天有不测风云，朋友的硬盘出了毛病，格式化了（欲哭……），从此我一见大菠萝就跑。（上述故事纯属史实，如有雷同，同喜同喜！）

浙江 李霁明：对于“仙剑”，我觉得它只有逍遥之名，而无逍遥之实，C&C、“大菠萝”之流一定叫它紧张得厉害。但我宁愿它一下子从榜上消失，也不愿看到它落到《金庸群侠传》的后面。因为……（百合：因为你怕李逍遥一人被群侠欺负？）

北京 曹岷：假如俺意外在TOPTEN中了奖，奖品千万别是C&C系列，外国的东西不过如此。俺要《赤壁》、《剑侠情缘》、《血狮》……每样三套就行。（百合：支持国货，很好嘛！不过请收缩你的“肚量”）

北京 华怡：八月的杂志有一篇文章评点了《赤壁》，评得比较中肯，作者是主赞派的吧，字里行间对此GAME欣赏不已。但我认为“三国”真是个老掉牙的题材了，从光荣的三国系列到今日的《赤壁》，从SLG、RPG到ACT，几乎处处都有刘关张等人的身影。为什么只有三国时代最吃香？还有很多上好的题材怎么没人理睬？别的不提，就说这中国四大名著，只让《三国演义》出尽了风头，实在是不公平。《水浒》、《西游记》倒还有人拿来作几个有限的ACT、SLG，而《红楼梦》就惨到只能作个《玲珑彩玉》一类少儿游戏的地步了。其实《红楼梦》还真的很有潜力呢，论剧本，小说情节好；论语言，有现成的诗词和对白；论画面，贾府宅第足以让美工们大干一场，更何况还有众多的俊男美女。假如国内的游戏开发者们能够用对“三国”一半的热情来对待它，那么“红楼”或许可以带动起一波新的热潮。倘若这个先机再被别国占去的话，那真是可惜了。毕竟中华文化还是要中国人自己来做才顺理成章，才够原汁原味。请原谅我的“异想天开”，无论如何，为创造优秀电脑游戏广开思路总是好的。倘若国内游戏厂商仍是习惯于牵着别人的衣角跟着走，重复挖掘相同、类似的题材，我不敢想象新瓶旧酒的游戏业还能有多大发展。

天津 彝风·翔：贵刊九七年第六期《幽魂Ⅱ》的攻略不知是作者文字水平太糙，还是校对人员视力太弱，亦或印刷机老化？错字颇多，虽然与内容无碍，但我还是希望贵刊能避免这些低级错误，好比一幅漂亮的山水画，总不能拿苍蝇来点缀图案吧！（百合：此乃冤案也！那不是咱们“大众”的编辑干的！那本非法出版的“杂志”里还有不少“苍蝇”你没挑出来呢。）

北京 姜可：自从有了TOPTEN，榜上好象总是RPG、SLG的天下，为什么没有一款AVG登榜呢？我觉得AVG更有一种特别的魅力。你必须反复揣摸、绞尽脑汁，当历尽千辛万苦之后，胜利的满足感会给你带来最大的喜悦。现在的一些游戏总是玩不了多长时间，初上手时感觉还可以，但稍做努力，再加上点黑招，不到三天便一览无遗，没什么可回味的。我十分怀念当年在《恶魔禁地》、《国王密使》系列、《凯兰迪亚传奇》系列等优秀AVG中一扎就是一两个月的那种感觉。为什么国外就有那么多的AVG FANS，而国内却好象很少？希望广大FANS尽快加入到AVG FANS的行列中来，它会给你带来一种特别的感受。也希望国内软件厂商多制作、汉化一些优秀的AVG产品，为广大FANS带来一片新的乐土。

北京 靳小月：HELLO，各位老兄！我探头进来看一看，主要是想知道脱胎于BBS的“聊天室”是否接受Internet上的侃山。唉，让俺跑邮局实在是太遥远了。在信息社会中，人越来越懒了。（百合：我们当然也欢迎“懒人”们从Internet上“侃”过来啦！）

《地下城守护者》我算是领教过了，效果真是……（憋了半个小时，没想出来一个最好的形容词）真是好玩，就是好就是好就是好！举个例子：不怕大家笑话，我挺大一个人，愣是不敢在晚上夜深人静的时候玩这玩意！



九月榜评

还记得上期TOPTEN彩页吗?《仙剑奇侠传》被《命令与征服》遮在了阴影里,我们几乎看不清李逍遥那"凄凉"的面孔,也许正是由于这个原因,才逼使逍遥兄豪气激发,一把将稳坐了五个月冠军宝座的COMMANDER们拉了下来。这也难怪,古人云×急了都会跳墙,何况人乎!玩笑归玩笑,说实话,在我看过的数百封榜评信中,几乎有一半人或多或少地为"仙剑"呐喊,这也许是"仙剑"再次夺冠的真正原因吧。据我所知,在西方有位"永远的蝙蝠侠",难道各位也要在东方造就一个"永远的李逍遥"吗?

除了"仙剑"的"复仇行动"外,本期的另一点变化就是"古墓"又升了2级,已经摸到"破坏神"的脚边,不知它日后是否会一步从"破坏神"的头上跨过去。对于这两款游戏百合都很喜欢,古墓中的任务自然早已完成,"大菠萝"(就是"破坏神"啦)也已作掉了数个。最有趣的还是联线打"大菠萝",我的角色是弓箭手,拿一把永不磨损型火焰金弓,站在雨、蓝星等人中间(谁说我没有盾牌来着?),发出一连串"热情"的火箭,射得怪物们哇哇怪叫,但有时也会误伤了我的"盾牌"。

总的来讲本期TOPTEN与上月相比仍无太大变化,这也是TOPTEN近一年来的"一惯表现",对此已有不少玩家来信表示了不满。百合何常不想让TOPTEN日新月异呢,然而现实是"残酷"的——首先,国内至少还有三分二(或二分之一)的"受苦人"正在使用486以下的电脑(包括编辑部里的某几位"老"编),对于象"大菠萝"一类的高档"新潮进口货"只能望洋兴叹了;其次是国内电脑娱乐业的发展还未完全走上正轨,游戏软件的制作、引进速度较慢,汉化工作更是困难,语言障碍极大地抑制了许多优秀游戏软件的推广,难以为广大国内玩家所接受;第三,许多游戏软件厂商尚缺少有力的宣传手段和宣传策略,软件面世后没能引起多数玩家的注意,便无声息地沉入"海底"了。所有这些都是导至TOPTEN一付老面孔的原因,因为至少有三分之二(或二分之一)的玩家只知道并且只会玩那些最"常见"的游戏,让我们期待这种日子不会太久吧。

八、九月份是游戏软件"丰收"的季节,这期间新作迭出。在西文游戏中《双子星传奇Ⅱ》和《地下城守护者》获得了较高的声誉,而中文游戏中《侠客英雄传3》、《神雕侠侣》均有不错的口碑,相信这些佳作不久必会在TOPTEN登陆,到时又不知鹿死谁手。

值得一提的是有些朋友在来信中详尽阐述了自己对TOPTEN彩页版式设计上的独特设想,百合在这里代表编辑部的"老"编们向你们致谢,感谢你们对TOPTEN的关爱和支持!你们的设计方案均已代为转交编辑部美术编辑集中"会诊",相信一定会使他们受益非浅。

另外还有些朋友来信对TOPTEN选票提出了意见,说每期都要把杂志某页剪掉一大块心里很不舒服,希望改变选票的印制方式。百合从编辑部讨来的答复是因为杂志印刷工序及印刷时间等原因,目前只能维持现状。不过大家应该注意到选票上"复制有效"的字样了吧,你可以去复印或干脆手绘一表,不就一切完美了吗?

好啦,闲言少叙,还是把空间留给GAME FANS说说心里话吧。

上海　傅迪:从7月份"GAME龙虎榜"来看,怎么都觉得一如不景气、不热闹的甲A联赛,7月榜竟然和风大吹——9平1升,如同申花以1:9败给国安一般让人不知说什么好。现在我们宿舍里最受欢迎的还是FIFA97,以至于五天内就把键盘上的S(shoot)、A(run)和所有方向键都搞得按下去就弹不起来,放假回家时还满脑子都是"GOAL"之类的叫声。

北京　华怡:虽然《古墓丽影》的场景很华丽,Lara的动作很精彩漂亮,但她叫我染上了"旋转晕眩"症,只这一点就足以让我望"墓"生畏了。别说我菜,那么多高难度的游戏我都单枪匹马闯过来了,没想到竟在"墓"中转得找不着北,只好在一次次空翻后掏出指南针细细查对。多少次撞在冰冷的墓墙上,多少次掉下刚刚跳过的"火坑",多少次在疑惑中走回头路却毫无察觉……唉!我的Lara是个路痴,希望《古墓丽影2》能治好我这这"晕病"。尽管如此,看"古墓"的走式,只怕锋芒要直指前三甲喽,凭心而论,我觉得Lara是完全有实力再上几个位子的。

山东　丁翔:《大航海时代Ⅱ》为什么还在榜上?难道航海迷们真的那么喜欢这部几兆的"力作"?还是让我们告别这位"老船长",一起去《大航海时代Ⅲ》试试身手吧!

浙江　许宁:国内游戏软件的开发正处在起步阶段,要吸取国外的先进经验就免不了需要模仿,《赤壁》正是如此,它无论在画面上还是操作上,都让人看到了《魔兽争霸》的影子。虽然它离前十名还有一段距离,但终究是个好的开始。另外我在足球类游戏中还有个发现:只要你把球踢到特定的区域射门,一般都能命中网底,就凭这招我在FIFA97中让中国队以10:2大胜巴西,厉害吧。

四川　杨维川:我认为一个好的RPG情节固然重要,然而若缺乏娱乐性与参与性,也就失去了游戏的本来目的。如果只讲究情节,我们还不如去看电视剧,那情节、画面、音乐会比RPG差吗?所以我觉得"群侠传"比"奇侠传"要强得多,"群侠传"开放式的构架设计给人更强的参与感,可以让玩家获得更多的成就感。虽然有很多人批评"群侠传"缺乏"情"的因素,但我认为又何苦非要追求这一点儿女情长呢,如今影视剧里已经"情爱泛滥"了,难道PC GAME还要凑这个热闹吗?我们要的只是轻松、痛快而已!

晶合实验室(百合)

特别感谢以下热心读者

北京	华　怡	上海	洪立人
北京	郑羽中	青岛	丁　翔
广州	黄宇航	青岛	王　冰
杭州	许　宁	济南	吕一飞
上海	傅　迪	成都	杨维川

各赠送由中信联技术发展公司和北京理仁计算机公司联合赞助的《宇宙冒险家》一套

GAME龙虎榜

首选游戏排行榜

1. 命令与征服	(395票)
2. 仙剑奇侠传	(381票)
3. 暗黑破坏神	(141票)
4. 金庸群侠传	(60票)
5. 绝地风暴	(56票)
6. 大航海时代Ⅱ	(49票)
7. 古墓丽影	(47票)
8. 足球97	(46票)
9. 魔法门之英雄无敌	(35票)
10. 足球96	(32票)

11－30名游戏排行榜

11. 绝地风暴	(201票)	21. 超时空英雄传说Ⅱ	(82票)
12. 足球97	(199票)	22. 模拟城市2000	(80票)
13. 极品飞车	(197票)	23. 三国志Ⅳ	(65票)
14. 足球96	(186票)	24. 篮球97	(62票)
15. 炎龙骑士团Ⅱ	(180票)	25. 主题公园	(53票)
16. 文明Ⅱ	(130票)	26. 傲气雄鹰	(51票)
17. 剑侠情缘	(123票)	27. 赤壁	(49票)
18. 三国志Ⅴ	(109票)	28. 移民计划	(46票)
19. 死亡地带	(107票)	29. 97赛手	(42票)
20. 时空游侠	(86票)	30. 太阁立志传	(39票)

第三季度排行榜

1. 命令与征服	(6408票)
2. 仙剑奇侠传	(6055票)
3. 金庸群侠传	(4515票)
4. 大航海时代Ⅱ	(3815票)
5. 大富翁Ⅲ	(3208票)
6. 三国志英杰传	(2388票)
7. 足球96	(2061票)
8. 魔兽争霸Ⅱ	(2060票)
9. 魔法门之英雄无敌	(1811票)
10. 古墓丽影	(1704票)

九月幸运读者

于乐	北京东城区	赵晨	江苏省扬州市
黄强	北京石景山区	郑翰平	浙江省杭州市
刘琳	北京朝阳区	李颖	江西省萍乡市
陶理敏	上海汶水东路	陈锋	福建省福州市
单祥	天津市和平区	李海荣	广东省佛山市
杨威	黑龙江省哈尔滨市	杨勇	湖北省武汉市
李炳辉	吉林省长春市	邓海	四川省天全县
庞洋	河北省石家庄市	殷加玲	四川省涪陵市
罗奕曦	山西永济电机厂	张雨	武汉市中北路
杨扬	山东省淄博市	程平	贵州省贵阳市

本期幸运读者奖品是由腾图联合电子发展公司提供的《影视97》

第三季度幸运读者

穆晶晶	北京市东城区	苏峰	广东省广州市
张诚	北京市东城区	梁建凤	广西南宁市
陈永明	上海市四川南路	牛虹	河南省郑州市
韦晓新	上海定西路	方晶	湖北省武汉市
王聪	天津市和平区	金晶	湖北省武汉市
朴秀日	黑龙江省哈尔滨市	王维	湖北咸宁地区
贾晖	内蒙古呼和浩特市	季洋	四川省绵阳市
胡军	安徽淮北煤师院	钟桦	贵州省贵阳市
刘浩	福建省泉州市	彭清	陕西省西安市
李湛海	广东肇庆市	刘锋	甘肃省兰州市

本期幸运读者的奖品是由希望公司提供的《电脑学校》。



前导











戏软件的前导　将健康有益的电脑游戏代入每一个家庭



¥：88元



¥：98元



¥：88元

发售中

小心你招架不住！

¥：48元



¥：99元

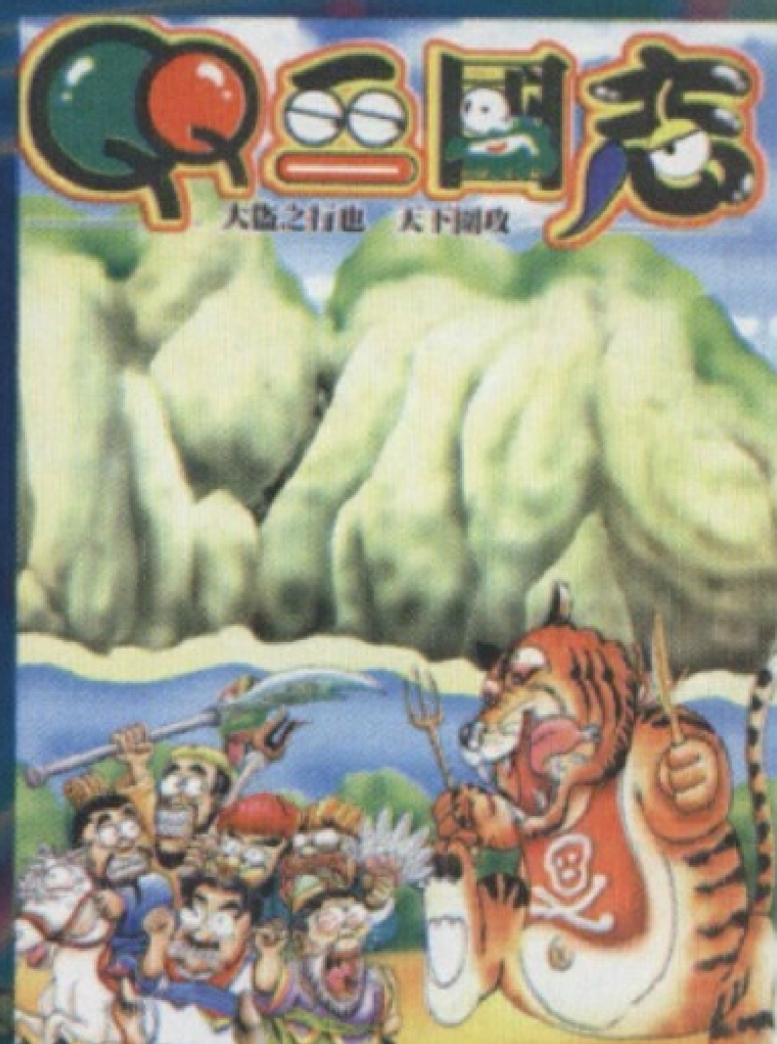


¥：48元



杭州晶天电脑软件开发有限公司
地址：杭州市马塍路 24 号
电话：8844603 传真：8844617 邮编：310



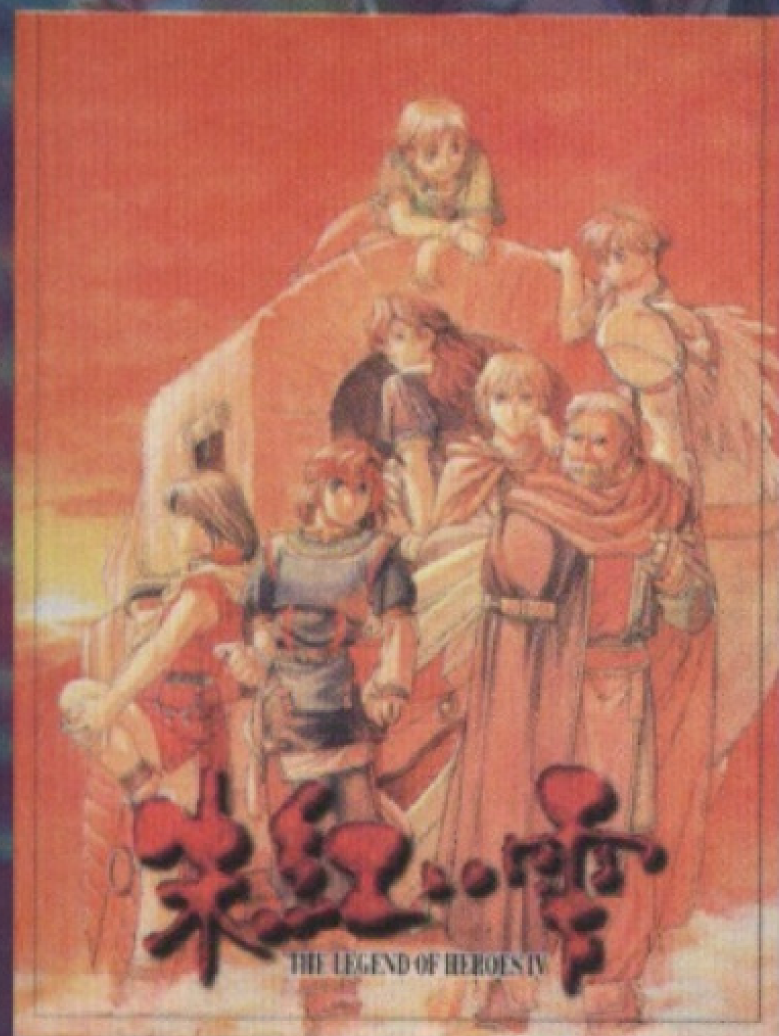




将上市

晶天游戏大出击











杭州晶天电脑软件开发有限公司

地址：杭州市马塍路 24 号

电话：8844603　传真：8844617　邮编：310012

MEGA MAN X 洛克人X3



全新更精彩关卡洛克人与您共同闯关

可随时呼叫同伙与您并肩作战打败大魔王









• 新增电视游戏机版中没有的全新特殊对战模式

• 新增令人热血沸腾的网络对战，让您与好友一决高下

超级 快打旋风 II

第3波

CAPCOM

SU★27
FLANKER
苏恺27

独特精密的3D效果
高度拟真的操作设计
前苏联苏恺27设计小组监制

星際元帥
STAR GENERAL

SSI 五星系列最新作品
天空不再是界线所在、宇宙不再遥不可及
银河系中的一场世界之争即将引爆……

第3波
SSI

业务电话：(010) 62173322-251 62189404 传真：62189405
地址：北京市海淀区大慧寺8号泰诚会馆一层115室 邮编：100081





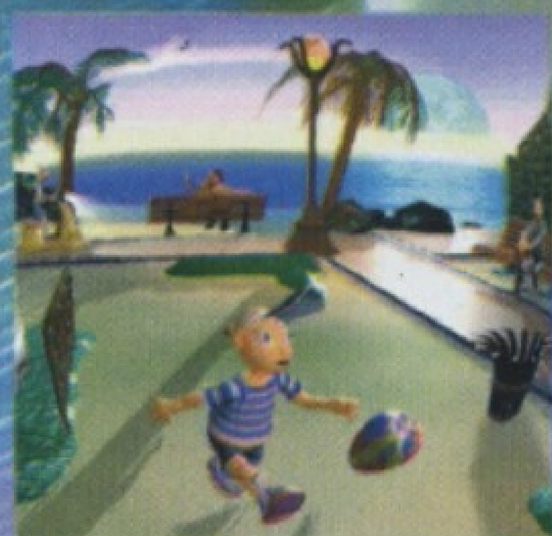
新 天 地 多 媒 体　互 动 娱 乐 新 天 地

双子星传奇2

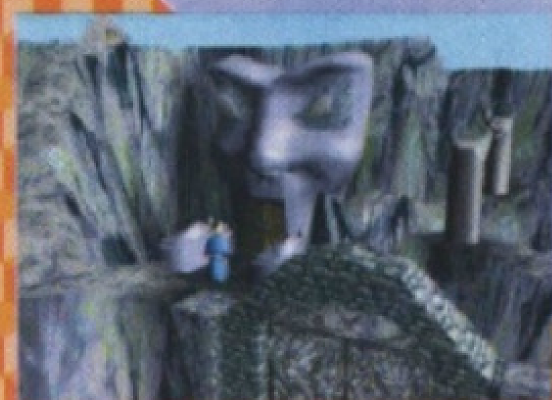
twinsen's odyssey™

已经上市

内附全中文手册、攻略及大幅彩色地图







ADELINE公司继《时空游

之后动作冒险游戏又一

之作。全3D场景，多线

构，情节曲折，惊险浪漫。



VIRGIN互动娱乐国际有限公司授权



北京新天地互动多媒体技术有限公司代理

电话：(010)62535488　传真：(010)62535487



新 天 地 多 媒 体 互 动 娱 乐 新 天 地

决定…是容易的
等待…是困难的
可是等待是值得的

4CD巨作
即将上市

大地传说之
命运守护神
LANDS OF LORE
GUARDIANS OF DESTINY™
黑暗王座II



VIRGIN互动娱乐国际有限公司授权



北京新天地互动多媒体技术有限公司代理
电话：(010)62535488 传真：(010)62535487

Westwood
STUDIOS



鹏博士多媒体教育软件

突破母语局限 轻松跨入英语门槛

拥有一个正确的起点 学英语就是要《开口就说》

《开口就说》或许会影响您一生



语言学习首先是一个突破原有语言习惯、树立正确的语言学习机制的问题。《开口就说》运用国际上先进的外语教学理论，用情景式交互教学让学习者充分溶入真实的英语环境中，灵活掌握各种英语会话、表达方式，“开口就说”既是一种学习方式，也是能够达到的最终目的。

您一定能开口说英语：

- 在真实的英语场景中，您不会有一丝的心理压力，“说英语”会成为一种最自然的习惯。
- 通过大量的“听”，带动自觉的“说”。
- “教读”、“跟读”、“角色扮演”等多种有效方式反复训练使您开口说英语。
- 原汁原味的标准语音、语调，使您的英语更“地道”。

英语精品《开口就说》：

- 由教材编写专家精心设计，一流计算机、美术、音效工程师倾力制作。
- 精美动画、幽默场景、真人标准英语录音代替呆板的书本。
- 听、说、读、写练习，兼容并包多种考试。
- 图、文并茂的西方文化知识、电子有声字典、电子录音功能，展示电脑神奇魅力。

全套共六张光盘，适用于486以上多媒体电脑。

特别鸣谢：

《开口就说》自五月份推向市场以来，受到社会各界的广泛青睐，到七月底为止，总销售量已突破4万片。在此，我们表示由衷的谢意，并特别鸣谢以下经销商：

联邦全国专卖店 赛乐氏全国专卖店 （北京）正普62184176 （北京）万众力合62649133 （北京）大恒光盘连锁组织62628395 （北京）金山62648667 （北京）里仁62615307 （北京）中教电子62649120
（深圳）书城2073047 （深圳）图书馆2240337－292 （深圳）中赫软件3236386 （深圳）方中8609601 （深圳）曙光产业3205780 （深圳）学友8836168 协尔聪6667708 （深圳）启航8912786
（深圳）奔放8911433 （深圳）维兴3244137 （哈尔滨）瑞利2541656 （长春）树人2458214 （济南）三联6036021 （山东龙口）科学器材8525876 （青岛）电脑书店2828107 （烟台）金石6623036
（天津）正版软件23285571 （石家庄）好学生7023221 （西安）辉煌7899833 （西安）荣康8481854 （西安）奔腾7881837 （广州）南软87548549 （广州）金碟87543352 （广州）高灯83818022－218
（广州）黑马87592736 （广州）新华音像83868676 （广州）科达音87607274 （广州）天河电脑9101012 （广州）图书进出口广州公司86504217 （广州）星光天高行83855037 （广州）珠海金茂81091272－3385
（韶关）求索8914226 （韶关）北亿电脑8744307 （汕头）协华8161859 （汕尾）见牌3377888 （茂名）石化2245527 （上海）新华音像63579681 （上海）矩隆62136457 （上海）农工商及茂立连锁店63226198
（上海）清华科技56089958 （上海）超想63291731 （南京）省外文书店3225744 （无锡）新华书店2717214 （苏州）工业品商场5229928 （南通）文锋科技5598916 （福州）音像书店7534022 （福州）金百灵7509490
（福州）智软7569201 （泉州）新华书店2987967 （厦门）新华书店2128342 （南平）新华书店8820875 （杭州）省外文书店7089063 （宁波）甬丰电脑7295076 （南昌）科环6295818 （南昌）新华电子6279304
（武汉）智达7648435 （武汉）省外文书店7822817 （武汉）凡高软件 （武汉）德发5751704 （长沙）科海2285417 （长沙）省外文书店4434311 （常德）华文科技7710870 （株州）理想8227847
（成都）外文书店6628595 （成都）音像书店6247096 （重庆）电脑报软件部63876722 （昆明）黑马5146711

深圳市多媒体技术有限公司各地办事处地址、电话：
北京办事处地址：北京市海淀区万泉河路小南庄38号楼一门121号 电话：62646433
上海办事处地址：上海市宝山路450号三宝花苑3号楼701室 电话：56970432
广州办事处地址：广州市天河路石牌西横路8号之3 电话：87500605

人民教育出版社 出版



深圳市多媒體技術有限公司 制作（0755）3236320 323665

新品上市 诚征各地代理、广告支持

致力开拓软件流通市场／促进IT产业

《舵手》
——电脑时代的导航者

电子出版技术的导航者。运用国际领先的Inter™MMX结合虚拟现实(Virtual Reality)技术的最新成果,以实用方便附合人机功能的优雅界面、新颖创意、多种媒体的交互运用开创国内电子出版物的精品时代。

本光碟包含《硬件》、《软件》、《网络》、《多媒体》四部分。硬件部分从认识入门,直到功能、原理、组合配置一台MPC、软件部分更是经典之作,从硬盘分区、安装DOS着手,逐步带你进入软件高手行列。

《设计魔典 I、II》 68元

当今时代,人们期望生活环境浪漫温馨、情趣盎然,而要获得这种艺术型氛围,主要是得力于艺术的设计。21世纪最广阔又最活跃的将是设计市场。《设计魔典》系列集现代美、造型艺术为一体,充分展示了现代设计艺术的流行趋式,是造型设计,广告媒体、美术设计者的良师益友。

本系列光碟均以24Bit真彩高解析度PC和MAC机通用格式存贮,安装方便,操作界面友好。

《畅游多媒体》
——带你进入多媒体世界

多媒体技术是一种全数字技术,是一种将数字声音、图殂、图像、数字视频等多种数字媒体信息集成到计算机中并具有交互功能的技术。

《畅游多媒体》全面详细地描述了整个多媒体世界,畅游中可掌握计算机的基本知识,多媒体的基本知识、概念、最新发展、三维游戏……虚拟现实。一次畅游,眼界大开,收获满载。

环游日本学日语 68元



本光盘是一部集图、文、声、像为一体的多媒体日语教材。共分"基础日文50音"、"单语学习"、"生活基本用语对话"、"三大单元—118课课文"、"文法学习"、"课间休息"、"学习指南"等三十四个单元,广泛取材,听说并重,且寓教于乐,适用于初级和更高一级的日语学习者。

本光盘由数十位中日专家学者、计算机工程师、美工师、音像师制作,著名日籍语言学家今干夫教授全监制。

《网上骑兵》
——Internet/Intranet寻宝

人类的历史是相互交流的历史。交流感情、表达思想、沟通认识,对于飞速发展的现代社会来说,Internet/Intranet的出现,代表着人类的交流进入了更新的时代。

站在互联时代,世纪之交的大门中,Internet/intranet到底是什么?它的历史未来是怎样的?你有何条件,怎样向ISP申请帐号?如何通过拔号方式和直接方式上网而成为网上骑兵?相关软件怎样使用?Homepage的制作?流行的概念?常用的协议和服务?

这一切有完美而经典的答案。

《挑战托福 I》
——梦开始的地方 98元

本光碟是北京大学英语系托福讲师联手合作开发的英语教学光碟。托福讲师在北京大学英语系、"新东方"、"远大"等著名托福学校担任主讲。

本光碟充分考虑到尽最大可能提高学员的学习效率,以全新的角度指导TOEFL应试技巧,强化TOEFL应试能力的全能光碟,读者从中可以掌握TOEFL系统知识,掌握TOEFL命题者的基本思路,找到万变不离其宗的解题法则。

《设计风暴》

横跨图形、影象处理两类设计软件,讲述搭配使用Corel DRAW、PHOTOSHOP等软件的技巧,示例导向的学习方式可使读者最短时间成为平面制作的专业能力。

《挑战托福 II》 98元

(一)有的放矢的准备托福词汇

托福作为一种测试手段,有共独特的合题规律,它所涉及的词汇也是在一定范围内的。

①总结出常用托福词汇7000词及相关词汇11000词 ②提供多种记忆方法(从词根、词缀入手,辅助用户迅速掌握大量有效单词) ③全部真人发音

(二)名师讲座

①二小时的动态语音讲座 ②针对历年托福考题由特邀教师王萱主讲,详述用户迅速掌握写作部分的应试策略及技巧。

《挑战 GRE》 98元



- 仿真考试:完全模拟ETS的GRE上机考试
- 单项强化:可针对分析语文中各单项,如类比,阅读进行单项训练,每题均有详尽注解。
- 词汇:总结常用GRE词汇11000词,及相关词汇2万词;通过单词速记,同义,反义词,词缀等多种训练方法强化记忆。
- 名师讲座:数学、分析、语文讲座,由特邀教师王萱教授主讲。
- 大学介绍:上千所美国学校。

《好莱坞之声》
——和明星说一样的英语

中国人说的英语太严肃、平谈,这是许多外国人一致的认识。主要是中国人说英语时,语音、语调缺乏起伏、变化造成的。毕竟,我们缺乏语言环境。《电影英语》为你提供一个真实的英语环境。

《电影英语》包含十部奥斯卡影片的精彩剪辑。语言或华丽、或朴实、或激昂、或衷惋、或快、或慢、诗歌与成语兼具,俚语和俗语并存,兼收并蓄、南腔北调,触及生活中各个角落,全面提高你的听力,培养你的语感。

如果你对自己的能力抱有怀疑,没关系!我们提供全部对白的中、英文,对其中难点、重点、特殊的单词、语言现象,均给出详细的注释;内容翔实,讲解准确。拥有她,你绝不会失望。

学英语,从身边的开始,从看电影开始。

《九七香港》

1997年7月1日香港回归到祖国的怀抱,是彪炳中华民族史册的盛事。对于香港的回归我们充满了期待,我们希望全面了解香港的过去、现状和未来。本光碟全面介绍了香港的历史、经济、旅游、文化教育、风俗人情和有关香港的其它知识。1997年7月1日,我们洗去了百年的耻辱。香港,中国的香港,东方明珠!让我们用炎黄子孙的赤子之心,给祖国送上繁荣吉祥的祝愿!

《法律之星 97 新版》 150元

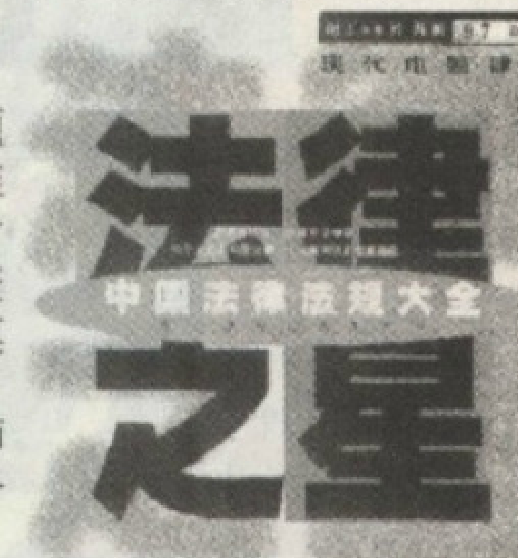
- 准确、全面的内容

包括1949年10月到1997年3月底中国所有的法律,行政法规和重要的司法解释2200余件,共700多万字;含最新中华人民共和国刑法和刑事诉讼法。并附200余件最高人民法院发布的典型判例。

- 优秀的软件、友好的界面

在Windows3.x和Windows95中文环境下流畅运行。要软件功能齐全、界面友好、使用方便,无须经过任何专业培训,用户可按提示查询所需的法律文件。

- 强大的检索功能



可通过目录关键词(含任意字串)、主题分类、层次分类、批准部门、发布部门、批准日期、发布日期、施行日期、正文关键词(含任意字串)和文件序号等十种检索方式查询。并提供逻辑复合查询和正文与目录的模糊查询等特殊查询功能。

- 适合 律师、司法人员、企管人员、法学师生、律考人员和法律爱好者使用,更是每个电脑家庭所必备的法律应用软件。

共享北京价格资源优势／创新光碟时空

北京万众合力科技有限责任公司

开户行:中国光大银行海淀办 账 号:33014-30064
地 址:北京海淀路171号大华写字楼A座507 邮 编:100086
电 话:(010)62634906 传 真:(010)62649133 联系人:罗雪松、解军锋、吴洪彬

全国电子产品订货展销中心
北京大学博雅媒体创作室
北京万众力合科技有限公司



大自然多媒体



《中国插图素材大系》

建议售价：65元

上市日期：8月初

本套光盘大系全面地提供了美术设计创作所需的二千种插图素材，分生活卷、植物卷、动物卷Ⅰ、动物卷Ⅱ、人物卷五部分。由专业画家用写实或卡通手法，精细绘制而成。适用于美术创作、产品包装、广告设计、动画设计、出版、教育等领域。

中国插图光盘大系--

全方位二千余张插图

与同业界人士共同分享

《电脑特技图典》

建议售价：65元



本光盘充分展示了电脑特技在图像处理领域的应用效果，包括100余幅电脑创意作品和200余幅电脑特技素材，由专业人士精心绘制，品质上乘，色彩绚丽，检索便捷；对从事平面设计，电脑版面设计，建筑设计，服装设计等领域的工作者具有很强的实用性，PC和MAC通用。

《CIS设计宝典》

建议售价：78元

在产品多如牛毛的今天，品牌竞争已上升为企业良好形象的竞争，谁抓住了消费者的心，谁就赢得了市场。CIS作为企业在竞争中的一张王牌，已为众多优秀管理人员所认识，成为企业的攻心利器。本片以浅显易懂的语言，少而精的正反两方面的实例分析，向您揭示了CIS的设计精粹，同时，本片收录的近百个优秀的CIS识别系统，也将成为广大设计人员参考、使用的素材宝典。

《FoxPro 多媒体教程》

建议售价：58元

本光碟通过图文并茂的形式向您全面展示了FoxPro 2.5的使用方法和技巧。内容包括：简单记录操作、复杂多库操作、实用报表处理、应用程序开发及各种实用技巧。本光碟采用真人发声、全动态模拟，操作简便，功能齐全，学习进程随您自由控制，令您在不知不觉中成为数据处理专家。

《Windows 95 多媒体教程》

建议售价：58元

本光盘以生动活泼的形式，使初学者可以用最短的时间掌握Windows95中文版的使用。通过学习，您将掌握Windows95的启动和设置，熟悉操作界面、建立和加深对窗口工作环境的认识，学会如何轻松地处理各类文件和文件夹，掌握“画图程序”、“写字板”等常用工具软件，使它们成为您的得力助手。



《CIS手册制服作宝典》

建议售价：78元

企业要有规范形象，就要制作CIS手册，其中以规范视觉形象VIS为主。本片以详实的CIS手册案例，为广告从业者和企业主提供了参考资料；片中提供制作中的矢量格式素材，方便MAC与PC用户参考使用。



《InterNet 多媒体教程》

建议售价：58元

Internet是一个全球性的系统，通过它可以访问几乎无穷的信息和资源，超越了时间和距离的障碍。本光盘以最浅显易懂、生动活泼的方式向您介绍如何使用Internet，并掌握收发电子邮件的方法。并对如何访问全球网做了详尽介绍。光盘中收录了全套上网的基本工具软件，您只要去申请一个Internet帐号，把光盘插入光驱，整个世界就在你眼前了！

《Word 多媒体教程》

建议售价：58元

MS Word6.0中文版是MS-office 家族的一个成员，它是Windows下运行的，它以良好的用户窗口界面，完美的文字处理功能，为用户提供了一个良好的工作环境。本光碟用直观和生动的形式使每个初学者及有一些基础的人们更快更好地掌握它。

《外文字母标志大全》

建议售价：78元

本片收集了世界五大洲近1500种相当有代表性的字母类标志，是从事标志设计的专业人士的呕心力作。本片检索方便、迅捷，可通片浏览，也可单图放大，还可打印输出。是广大设计工作者创作标识的灵感源泉。PC和MAC通用。

《Excel 多媒体教程》

建议售价：58元

Excel拥有强大的制表功能，并拥有庞大的函数库。我们可以利用它制作各种直观漂亮的图表，并且几乎可以在任何一个办公室中找到它的用武之地。它可以帮助财会人员记帐，可以帮助业务人员掌握每一笔业务情况等。这张光盘用生动活泼的形式使每个初学者及有一些基础的人们更好地掌握它。

杭州大自然多媒体制作有限公司

地址：杭州市莫干山路558号　邮编：310011　销售热线：0571-8192044　传真：0571-8096968

奥美软件　超强阵容　继续奉献

古国际软件排行榜上绝对优势的，震撼游戏界的，当今游戏发展史上一块里程碑的……

暗黑破坏神

9月5日 隆重上市

DIABLO

礼品

1. 凡购买"暗黑破坏神"光盘，其盒内附有幸运卡一张，中奖者可获赠限量发行的有"暗黑破坏神"字样的精美T恤一件，请您向所购买之商店索取。未能中奖者，请不用担心，你只需收集齐奥美软件大防伪商标（CUC标志）共三个或凡奥美软件大、小防伪商标（CUC、AUTOSOFT标志）共六个，10月31日前寄回本公司即可获赠精美T恤一件。
2. 收集齐奥美软件大、小防伪商标共三个10月31日前(以邮戳为准)寄回本公司也可获赠精美纪念品一个
3. 多买多送，先到先得，10月31日前(以邮戳为准)送完即止！

总代理：中国图书进出口总公司电子出版物部

电话：(010)65063092　传真：(010)65063101

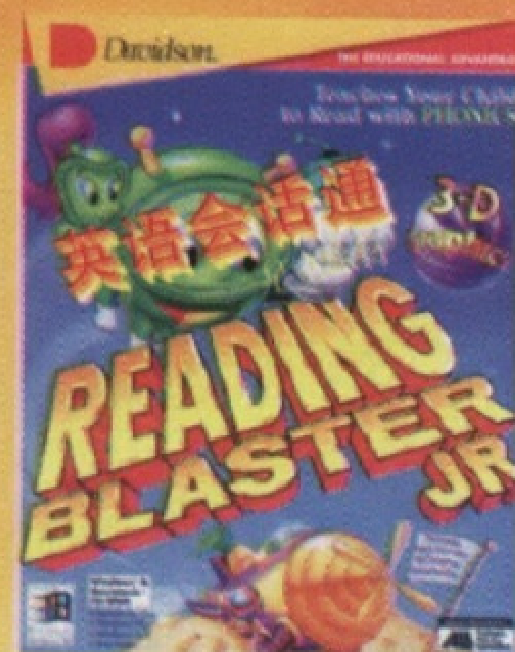
武汉大学出版社出版发行

Coming 1997 星际争霸

最新奥美软件 近期上市



通过使用本软件，您的孩子能在交互式多媒体环境下学习语音、练习听力，逼真的音响、精彩的动画以及人物的特技表演将会鼓励孩子参与阅读过程，读出所写的词，40多首经典儿童歌曲和摇篮曲使孩子们在玩的过程中学习英语。



专门为教您的孩子阅读英语而设计的新的、有趣的教学软件，使枯燥的英语学习变得更生动，您的孩子将亲自在3D多媒体炫丽的世界里，遨游在字、词、句与故事的星空，精心设计它的每一场"战斗"，帮助您培养您的孩子初期阅读英语所必需的语言会话能力。



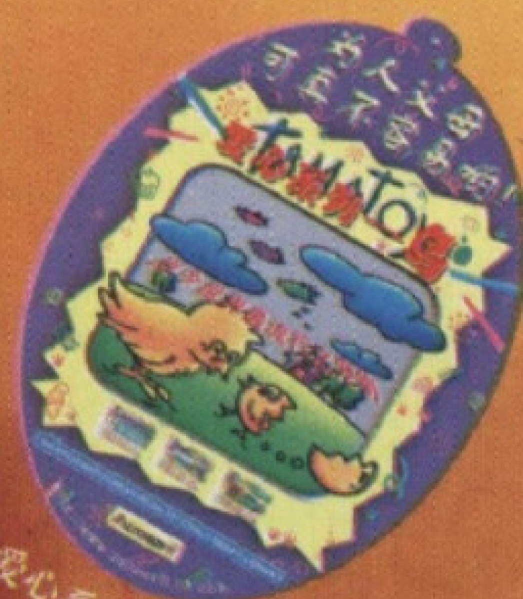
爱心系列—恐龙

一个需要爱心及给予快乐的游戏软件

流行 聪明的爱心系列

爱心系列游戏特点：

- 不同的爱心系列有不同的生长过程，多种不同的乐趣。
- 可选择不同的生长速度。
- 随机事件随时发生。
- 内有贴心小游戏供你跟它玩。
- 完全为非线性的，决无可能有两种相同的结果。
- 隐藏角色。
- 即使关掉电脑，爱心系列也同样保持生长。
- 两种萤光屏幕保护程序，当你在做其它的工作时，可以让爱心系列独自玩耍。



爱心系列—鸟

奥美软件



AUTOSOFT

奥美电子（武汉）有限公司　地址：中国湖北省武汉市友谊路145号

电话：(027)5868534　传真：(027)5836017　邮编：430022

★ 诚征代理（经销）★ 欢迎邮购 ★ 免收邮费 ★ 联系人：吴彦　王新国

E-mail信箱：Cheung @ public.wh.hb.cn



主题医院
(Bullfrog公司的大作， 全程语音中文版， 可4人网络对抗， 即将上市)
类型: 模拟经营
配置: 486/66/8 倍速 CD-ROM 系统: DOS&win95







野兽与乡巴佬
(BEASIS&BUMPKINS中文版 即将上市)
模拟经营+即时战略
《文明》+《魔兽》？不， 这是一种新游戏

电子艺界
ELECTRONIC ARTS

详情请密切留意各大电脑报刊！

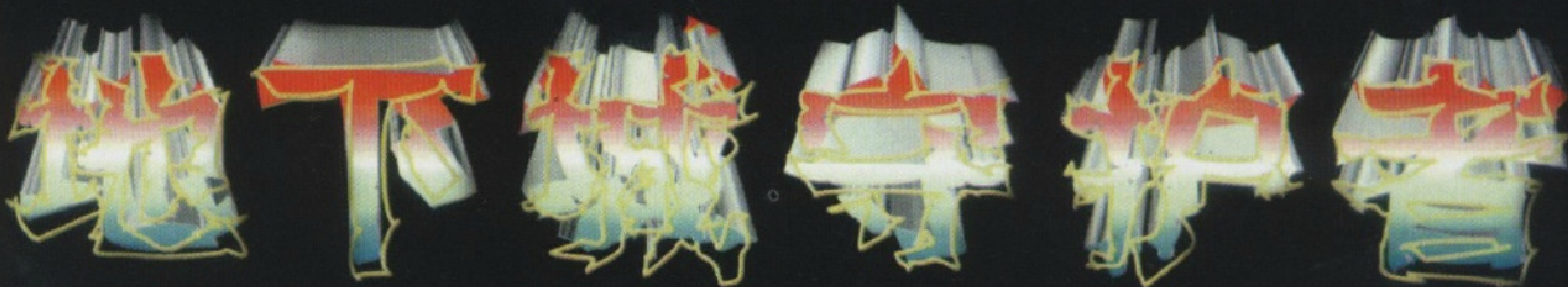
电子艺界 商标
ELECTRONIC ARTS

Dungeon Keeper





绝世无双的游戏引擎，意想不到的奇妙玩法．



世界游戏史上的丰碑之作！
（八月上旬上市）

中国电子物资总公司总经销 Tel: 010－63817181，010－63817184

宇宙冒险家

THE DAEDALUS ENCOUNTER™

3CD 交互式多结局真人游戏

148元

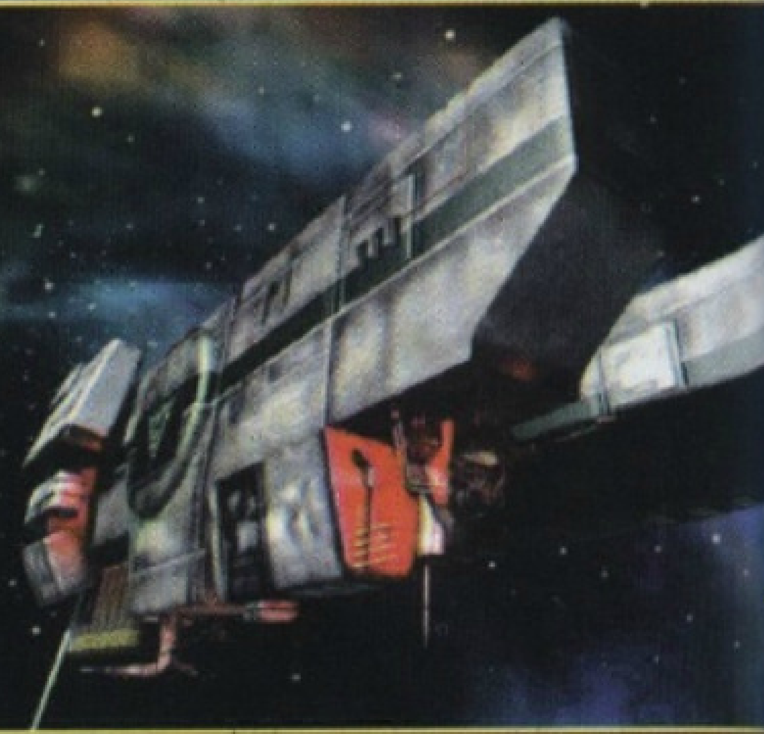


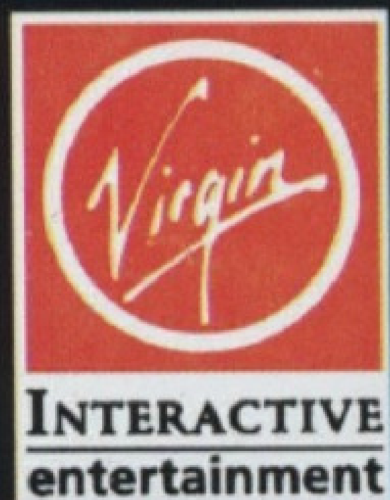
曾饰演《真实谎言》的华裔影星
Tia Carrer 主演

120分钟以上的数字电影和精美动画









VIRGIN 互动娱乐国际公司授权　总代理 電子工業出版社

总承销



中信联连销网 Tel：010-64874569 62624060
地址：北京市中关村北口祥云楼中信联多媒体技术发展有限公司 邮编：100080



里仁软件行销联盟 Tel：010-62615307 62643952
地址：北京市海淀大街42号607室京里仁计算机技术有限公司 邮编：100080





¥：6.80 ¥：6.80

电脑游戏排行榜扑克



¥：86.00

音乐殿堂



¥：25.00

大众软件1997年合订本（上）



¥：60.00

大众软件CD 9月（总第3期）



¥：45.00

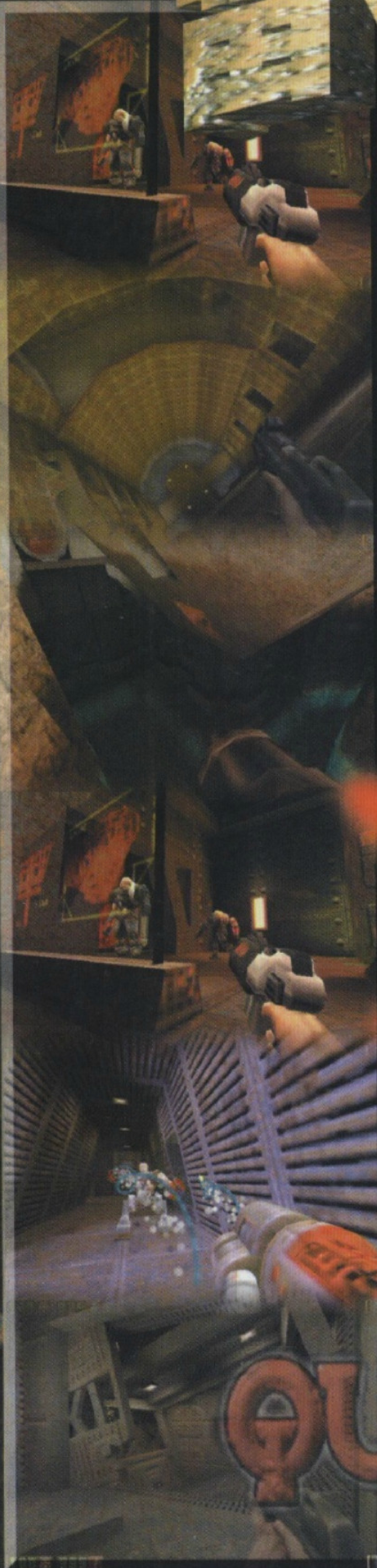
大众软件CD 7月（总第2期）



¥：18.00

大众软件1997年增刊

雷神之锤

















II

QUAKE2.COM

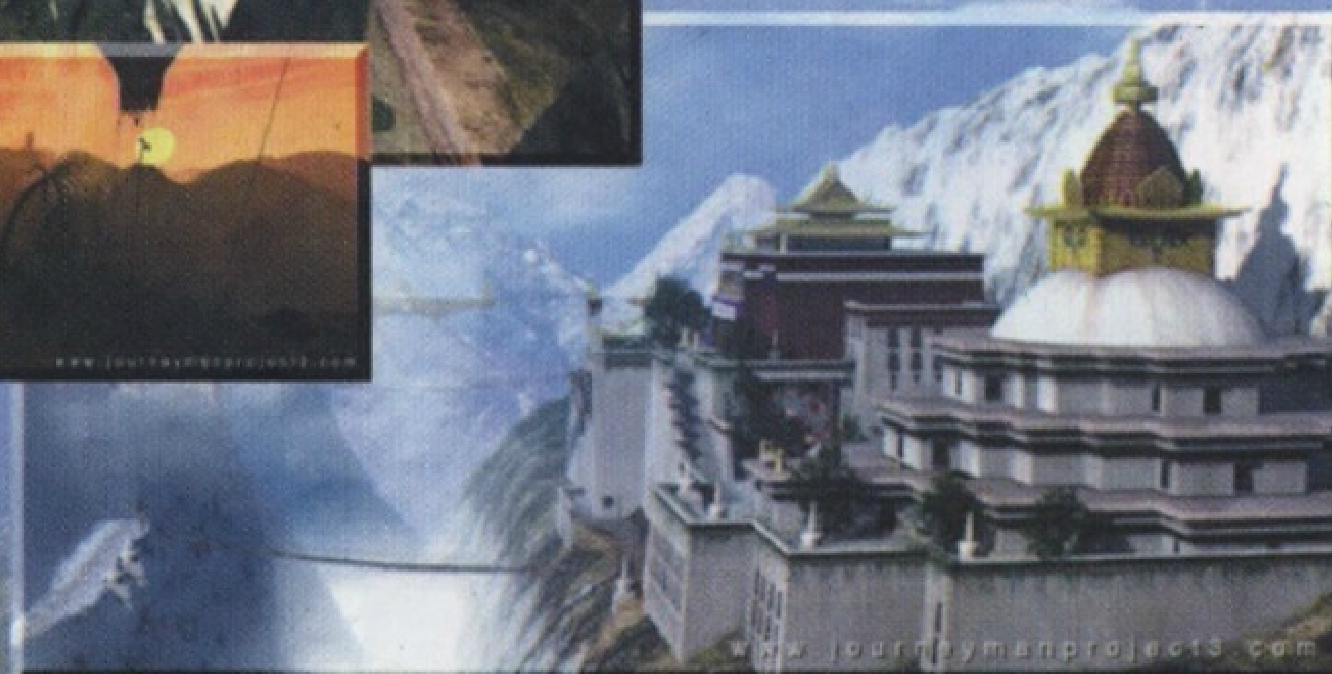
LEGACY OF TIME

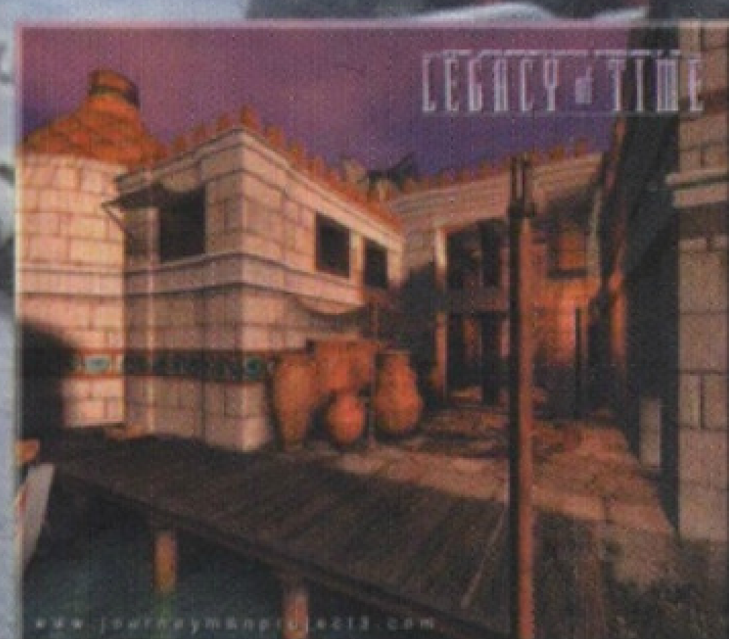












时空的遗物

又出新产品了！

RAYMAN

雷曼

入门篇 适合小学程度
进阶篇 适合初中程度
高级篇 适合高中程度













英语大闯关

让我们一起去冒险

Ubi Soft

法国 Ubi Soft 娱乐软件公司中国机构
地址：上海市张杨路500号17楼
电话：(021)58780110 邮编：200122

网址：htpp://www.ubisoft.com.cn
htpp://www.ubisoft.com/china/

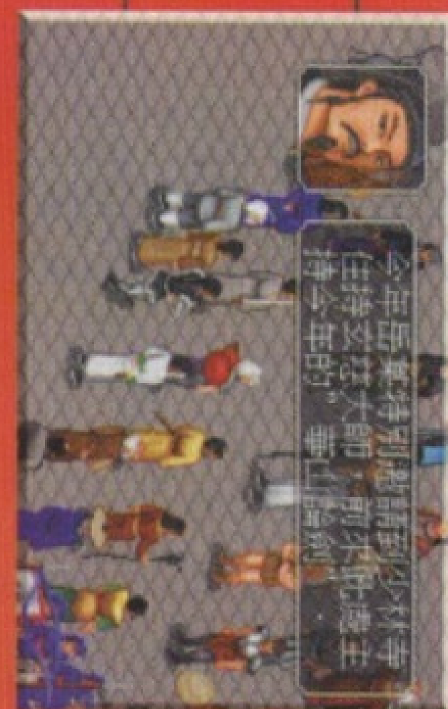

CPi 商务印书馆国际有限公司
北京联科电子出版技术有限公司

TOPTEN 97.9

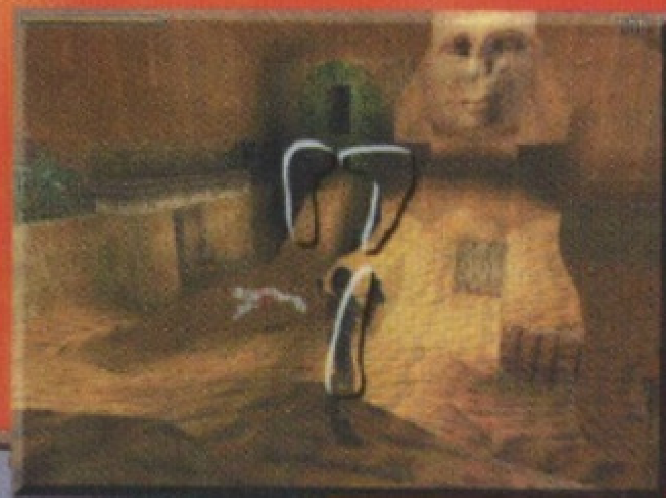
排行榜

1. 仙剑奇侠传(822票↑1大宇)
2. 命令与征服(787票↓1WESTWOOD)
3. 金庸群侠传(510票→智冠)
4. 大航海时代Ⅱ(400票→光荣)
5. 大富翁Ⅲ(388票→大宇)
6. 暗黑破坏神(356票→BLIZZARD)
7. 古墓丽影(326票↑2EIDOS)
8. 三国志英杰传(312票↓1光荣)
9. 魔兽争霸Ⅱ(269票↓1BLIZZARD)
10. 魔法门之英雄无敌(208票→NEW WORLD COMPUTING)










ISSN 1007-0060



刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN

邮发代号：82-726

定价：6.00元